VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°18
JANVIER - FEVRIER 1998
39 FF - 285 FB

REGIS FRANCORUM
Campagne complète DBM

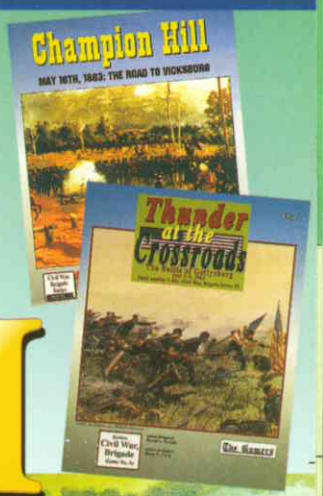
JEU FIGURINES

IRLANDE 1916
Extension Orages d'acier

JEU HEXAGONES

JEU COMPLET dans ce numéro

CIVIL WAR BRIGADE
Une série mythique sur la guerre de Sécession



1797 RIVOLI

M 3360 - 18 - 39,00 F - RD

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

JANVIER FÉVRIER 1998 N° 18

CALENDRIER 4
Toutes les manifestations des prochains mois

SCENARIO 8
Regis Francorum !
Campagne DBM et Champs de bataille

ANALYSE 14
Civil War Brigade
Une série mythique

SCENARIO 18
Les chemins de Rome
Scénario ASL

EXTENSION 20
Champs de bataille
Les nouvelles règles

ANALYSE 22
Jeux Avalanche
Un autre regard sur la 2e GM

ART DE LA GUERRE 24
D'une guerre à l'autre
La stratégie française de 1919 à 1939

CAMPAGNES 30
Rivoli 1797
La naissance d'un stratège

EXTENSION 40
Les Pâques sanglantes
Orages d'acier à Dublin

EXTENSION 46
Rebel Yell !
Règles simples pour la Sécession

ANALYSE 48
DemonWorld
Le médiéval fantastique arrive

ANALYSE 50
Fields of Glory
Charles Robert Award 1997

NOUVEAU ! 52
Jeux sur carte, toutes les nouveautés

NOUVEAU ! 58
Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton

NOUVEAU ! 60
La bibliothèque stratégique, toute l'actualité littéraire

NOUVEAU ! 62
Du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE (au dos de la carte) 31
RIVOLI 1797
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 34 et 35, font partie intégrante de *VaeVictis*)

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef : Théophile Monnier.
Rédacteur en chef adjoint : Nicolas Stratigos.
Maquettes : Jean-Marie Mongin et Nicolas Stratigos.
Rédaction : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Marc-Antoine Colin, Jean-François Colombet, Yves Debay, Morgan Gillard, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Stéphane Przybylski, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Fabrice Aufort, Emmanuel Batisse, J. - L. Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Stéphane Marignac. Tél. : 01.40.21.18.28.
Secrétaire de publicité : Sandra Villermois.Tél. : 01.40.21.17.94.
Assistante graphiste : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. :01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.

VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 600 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.21. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*
© Copyright 1997. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

Nos plus beaux jours de gloire

Avec *Rivoli 1797*, jeu en encart de ce numéro, c'est le premier d'une longue et belle série qui commence aujourd'hui. En effet, pour célébrer le Bicentenaire de l'épopée napoléonienne, nous avons choisi de faire paraître, une fois par an, un jeu en encart célébrant à chaque fois une des grandes victoires de l'Empereur, remportées il y a exactement deux cents ans. Intitulée ***Jours de gloire*** — titre de circonstance —, cette série nous permettra de suivre, année après année, les exploits de « l'Ogre », du commandement de l'armée d'Italie au Consulat, des triomphes de l'Empire au crépuscule de Waterloo, mais toujours pour la gloire de la France !

A l'instar de *Champs de Bataille* pour l'Antiquité et le Moyen Age, *Rivoli 1797* utilise ainsi un système de règles génériques, qui restera le même pour toutes les autres batailles éditées dans la série *Jours de gloire*. Le jeu présenté, et ses successeurs, sont le fruit d'une association entre **Richard H. Berg**, qui a conçu les règles originales (issues de *Victory!*, *Gameplayer's Serie* de GMT), et Frédéric Bey et Marc Brandsma, qui les ont adapté en français et qui réalisent les recherches historiques et les règles spécifiques à chaque bataille. Outre la renommée mondiale de Richard Berg pour la qualité et la créativité de ses simulations, le système proposé a été choisi car il privilégie la simplicité d'accès et le plaisir de jouer, en conservant un riche arrière-plan historique. Il est de plus facilement praticable en solitaire grâce à l'utilisation de marqueurs d'activation. Nous invitons le lecteur à se reporter au « Journal de marche », au dos du jeu en encart, pour en savoir plus sur les principes du jeu et pour connaître le programme des jeux de la série *Jours de gloire*.

Toute l'équipe de *VaeVictis* vous souhaite de joyeuses fêtes de Noël et une année 1998 pleine de jeux et de parties endiablées.

Théophile MONNIER

Ier Trophée du Bicentenaire - Rivoli 1797

Les 24 et 25 janvier 1998 se tiendra, au château de Vincennes, le Ier trophée du Bicentenaire sur *Rivoli 1797*. Organisé dans le cadre de la Convention nationale du jeu d'histoire, ce trophée aura lieu tous les ans sur le nouveau jeu de la série *Jours de Gloire*, publié dans *VaeVictis*. Un classement général cumulera les résultats sur toute la durée du trophée (18 ans si tout va bien...) pour sacrer le digne héritier de notre Empereur !

La compétition se déroulera selon une formule conviviale, ludique et décontractée (cinq ou six parties mais pas de pendule). Les règles de *Rivoli 1797* seront strictement appliquées ; les scénarios proposés seront en revanche quelque peu différents.

Rendez-vous donc le 24 janvier pour gagner, dans l'ombre de Napoléon Ier, votre bâton de maréchal. Pour l'Empereur !

Rens. : Frédéric Bey (01 46 42 84 02 ou fredbey@club-internet.fr) et Marc Brandsma (01 48 75 27 11 ou marc.brandsma@wanadoo.fr)

Inscrivez-vous le plus tôt possible (places limitées) ! Voir également le programme de la Convention page 4.

PS : il est demandé aux participants d'apporter leur jeu le jour de la compétition, ainsi qu'un dé à dix faces...

En partie basse de couverture :
« *En avant ! Vive la République !* » Comme au temps des chevauchées de Charles X et de François Ier, la *furia francese* déferle sur l'Italie du Nord ! Parfois déguenillés mais toujours animés d'une foi ardente, menés par des officiers au courage exemplaire, les soldats de la République remportent, sous la conduite d'un jeune général de 27 ans, des succès éclatants face à l'armée autrichienne. Remarquablement préparée et conduite par Bonaparte, la campagne de 1796-1797 repose aussi, comme toutes celles qui vont suivre pendant vingt ans, sur les qualités guerrières des soldats et des officiers français. *Dessin de Guiseppe Rava*

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

RALLIEZ-VOUS A L'ÉTENDARD DE VAEVICTIS !

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***

Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 19**) ❒ **195 F (France)** ❒ **235 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**

N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17 : 39 F chaque

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... **F**

● **Ci-joint mon règlement de** ..... **FF**

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| ***Signature :***
mois *année*

Nom..... Prénom .....
Adresse .....
....
....
Ville ..... Code postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❑ Recherche de partenaires
❑ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❑ Clubs et associations
❑ Divers
❑ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F
la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

LE CALENDRIER DES STRATEGES

TOUJOURS plus de compétitions, toujours plus de conventions : 1998 verra les clubs déployer de nouveaux trésors d'énergie !

● Convention nationale de jeu d'histoire, Vincennes (94), 24 et 25 janvier

Le grand rendez-vous de la fédération française de jeu d'histoire se déroulera le 24 et 25 janvier, toujours au château de Vincennes. Cette manifestation ne cesse de prendre de l'ampleur et le programme est très chargée :

– 5e coupe de France Premier Empire ;
– trophée du Bicentenaire sur ***Rivoli*** (jeu en encart de ce numéro) ;
– 3e coupe de France Sécession ;
– 10e coupe de France Renaissance ;
– 1re coupe de France Age d'or de la marine à voile (1/1200, règle *Wooden Ships & Iron Men*) ;
– 3e coupe de France *Ramsès* ;
– 14e coupe de France *Charges* 25 mm ;
– trophée *Empire V* ;
– trophée *DBM* Furor Gothicus ;
– reconstitution *Kadesh* guerre de Cent ans.

Les joueurs peuvent également compter sur la présence de nombreux fabricants anglais et français de figurines, et celle des éditeurs (avec un stand *VaeVictis* comme il se doit). De nombreuses et superbes démonstrations sont prévues, sur *Section d'assaut* ou *Pour l'Empereur* par exemple. Bref, tout le monde du jeu d'histoire se donne rendez-vous à Vincennes, aux portes de Paris, les 24 et 25 janvier prochain !

Lieu : château de Vincennes, Vincennes (94). Accès par métro ligne 1 ou par RER A (château de Vincennes).

Inscriptions (pour toutes les compétitions) : Jean-Christophe Raguet, 134, rue Saint-Denis, rés. André Morel, apt. n° 223, 93100 Montreuil-sous-Bois. 70 F pour les membres de la FFJH, 100 F pour les non adhérents. Inscrivez-vous le plus tôt possible (places limitées) !

● 9e Masters Ramsès, 14 et 15 février, à Tarbes (65)

Le sept meilleurs joueurs français de *Ramsès* se retrouveront les 14 et 15 février, à Tarbes, pour le titre prestigieux de grand maître. Parallèlement, les organisateurs (club febus avan !) vous proposent le Défi de Bigerriones, un tournoi détendu et ouvert à tous, comprenant même une poule fantastique, toujours sur *Ramsès*. Des initiations, des prêts d'armée, des démonstrations, etc. sont prévues.

Lieu : mairie de Tarbes (65)

Rens. : Philippe Arnoux, 8, rue Molière, 65320 Bordères/Echez. Tél. : 05 62 36 71 2

● IXe tournoi des Dauphins, 14 et 15 février, à Grenobles

Le club AMM de Grenobles organise son fameux tournoi des Dauphins, sur la règle *DBM* (nouvelle version), les 14 et 15 février, en deux poules.

Rens. : Alain Bérard, tél. : 04 76 75 86 96 (dom.) ou 04 76 42 30 90 (bur.).

● 1er trophée Marignan, 21 et 22 février, à Saint-Mandé (94)

Ça bouge à l'Est de Paris ! A peine un mois après Vincennes, Saint-Mandé accueille son premier trophée Marignan, organisé par le club des Condottières, avec de nombreuses compétitions :

– trophée Jeanne d'Arc (*DBM*)
– trophée Nefertiti (*Ramsès*)
– trophée Joséphine (*Premier Empire*)
– trophée ***Champs de bataille*** (jeu de *VaeVictis*, en 300 points) ;
– trophée Catherine de Médicis (*DBR*) ;
– trophée Dracula (*WRG Gush*) ;
– trophée Calamity Jane (*Fire & Fury*).

Des initiations et démonstrations (*Age of Reason*, *Pour l'Empereur*, *Section d'assaut*) sont bien sûr également proposées, ainsi qu'une exposition de figurines et un concours de peinture. Des fabricants de figurines et des éditeurs seront également présents.

Lieu : centre sportif, 31, rue du commandant Mouchotte, Saint-Mandé (94). Accès métro ligne 1 Saint-Mandé. Entrée gratuite.

Inscriptions aux compétitions : CSM/Franklin Gharbi, 14, rue du Lac, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 01 48 08 39 79. 70 F adhérents FFJH, 100 F sinon.

● Avaricum Simulations, Bourges, 7 et 8 mars 1997

Considérée comme l'une des plus importantes manifestations de jeu d'histoire en France, Avaricum Simulations de Bourges se déroulera cette année les 7 et 8 mars. Cet événement, organisé par le club de l'Escargot rouge, sera l'occasion de nombreuse compétitions :

– coupe de France antique-médiéval *DBM* ;
– coupe de France antique-médiéval *Kadesh* ;
– coupe Prince de Condé (*DBR*) ;
– tournoi *Héroïka* Empire.

De très nombreuses démonstrations et animations seront proposées, particulièrement sur le thème de la guerre au XXe siècle (sur terre, air ou mer), le siège d'Avaricum, etc. Des ordinateurs reliés en réseau seront disponibles pour des tournois de jeux de stratégie sur informatique. Des informations supplémentaires sur cet événement seront données dans le prochain numéro de VV.

Lieu : parc Saint-Paul, Bourges

Rens. : Alai Raynaud, route de Sancergues, 18410 Couy. Tél. : 02 48 72 79 74.

● Salon de la maquette de Beauvais, 7 et 8 mars, Beauvais (60)

Des démonstrations et initiations de jeu d'histoire sont proposées dans le cadre du salon de la maquette de Beauvais, les 7 et 8 mars.

Lieu : espace Saint-Quentin, Beauvais (60)

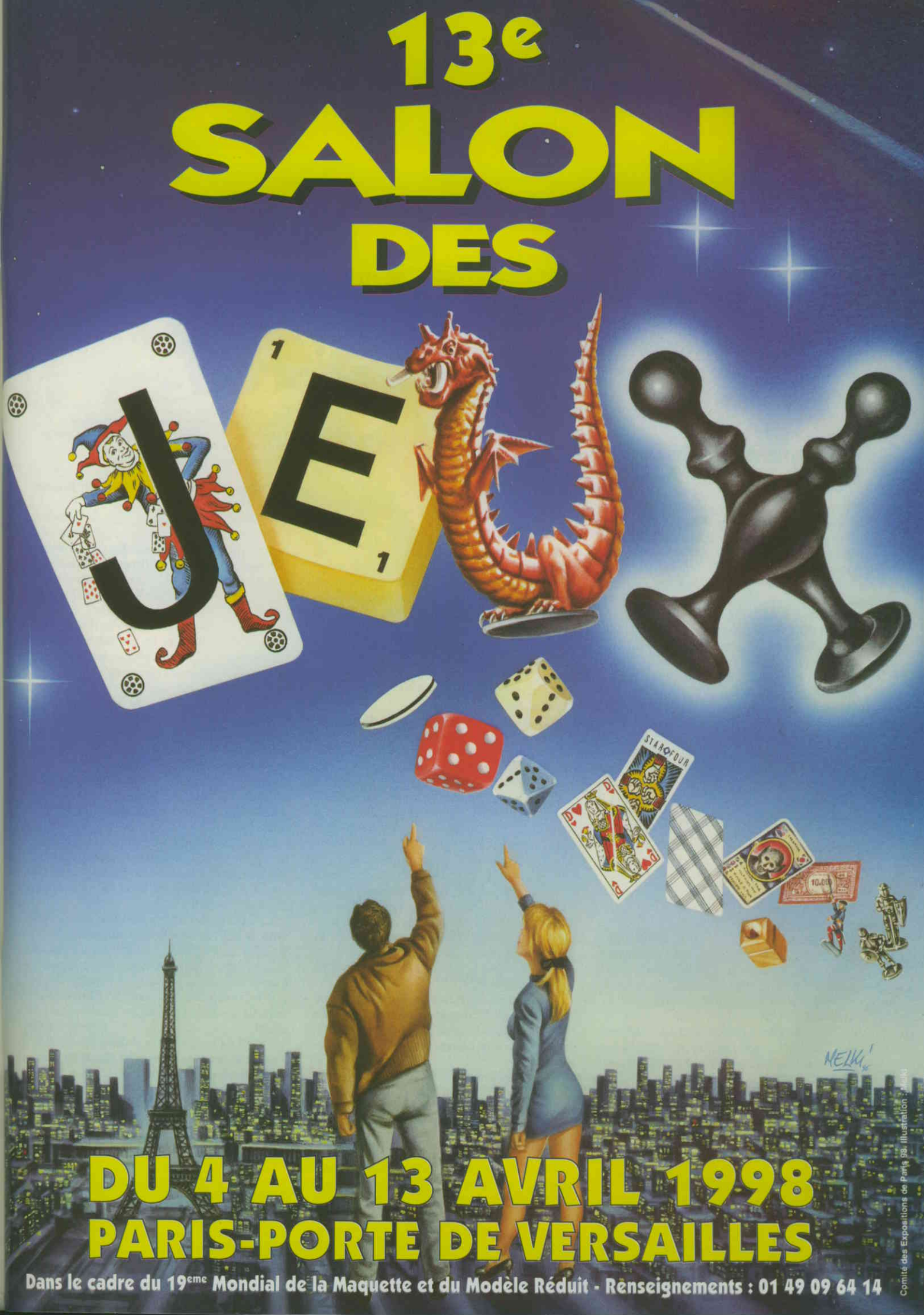
CONVENTION NATIONALE DE JEU D'HISTOIRE
CHATEAU DE VINCENNES
24 et 25 janvier 1998
ACTIVITÉS
TOUTE ÉPOQUES
DÉMONSTRATIONS
INITIATIONS
BOUTIQUES FRANÇAISES ET ANGLAISES
BRING AND BUY
Restauration sur place
3e coupe de France Ramsès 15 mm
5e coupe de France 1er Empire 15 mm
3e coupe de France Sécession 15 mm
10e coupe de France Renaissance 15 mm
1re coupe de France Age d'or de la marine à voile 1/1200
14e coupe de France Charges antiques et médiévales 25 mm
Trophée Empire V 6 mm
Trophée DBM « Furor Gothicus » 15 mm
Reconstitution Kadesh - Guerre de Cent ans 25 mm
Trophée du Bicentenaire Rivoli, jeu sur carte VaeVictis n° 18.
Organisée conjointement par la Fédération Française de Jeu d'Histoire et STRATAC

AUX ARMES !

Tenez-nous informé (par lettre, fax ou téléphone) de l'organisation de tous championnats, tournois, conventions, rencontres, etc. ainsi que des résultats des tournois, accompagnés de photos si possible.

VaeVictis : 5, av. de la République, 75541 Paris Cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11.

13e SALON DES JEUX



DU 4 AU 13 AVRIL 1998
PARIS-PORTE DE VERSAILLES

Dans le cadre du 19ème Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 14

Comité des Expositions de Paris 98. Illustration : Melki

UN AS AUX COMMANDES

Entretien avec J.D. Webster

CRÉATEUR des séries *Air Sup* et *Fighting Wings* (chez Clash of Arms) consacrées au combat aérien, J.D. Webster était de passage à Paris, à l'occasion, évidemment, du salon du Bourget.

Entouré par toute l'équipe du fanzine *Dogfight*, J.D. Webster, deuxième à partir de la droite, pose devant un F-105 Thunderchief au salon du Bourget.

***VaeVictis* : Vous êtes, à juste titre, considéré comme le meilleur spécialiste des jeux de combats aériens. Quel est votre itinéraire ?**

J.D. Webster : Je suis avant tout un pilote professionnel. J'ai en effet piloté pour l'US Navy pendant dix ans, je volais alors sur T-34C, TA-4J, TA-7C et A-7E, puis je suis passé dans l'ANG (NdT : équivalent du corps de réserve, mais pour l'aviation, et constitué d'appareils opérationnels, un peu comme si des pilotes de réserve français volaient en escadron sur Jaguar par exemple). Pendant cinq ans, j'ai volé sur A-7DS et F-16CS. Je totalise 2 400 heures de vol sur jets militaires et plus de 5 000 heures comme copilote sur avion de ligne (DC-9S, Airbus 320S et Boeing 757 pour Northwest Airlines).

***VV* : Comment avez-vous eu l'idée de créer un jeu simulant le combat aérien ?**

JDW : Aucun des jeux que je connaissais sur ce sujet ne me satisfaisait, à cause d'un réalisme médiocre ou d'une faible jouabilité. J'étais convaincu qu'il était possible de faire quelque chose de mieux.

Les jeux qui étaient sur le marché à l'époque [*Foxbat & Phantom* (1971, SPI), *Air War* (1973, SPI), *MiG Killer's* (1975, Zocchi)] étaient difficiles à apprendre, difficiles à jouer, difficiles à expliquer. Si bien que j'ai décidé de produire *Air Sup* en 1987, puis *Air Strike* en 1989, sachant que chacun a demandé au minimum deux ans de travail.

***VV* : Ces deux produits ont été des best-sellers !**

JDW : En effet : 10 000 produits, 7 000 vendus. Quoi qu'il en soit, ces jeux ont introduits trois nouveautés significatives dans le monde des jeux de combat aérien :

– une extension des possibilités de mouvement (douze orientations sont possibles contre six auparavant, en clair cela signifie que l'avion peut changer son orientation de 30° en 30°) ;

– l'échelle du jeu est celle du combat avec missile (*Air Sup* et *Air Strike* sont des jeux de combat aérien tactique à l'époque des jets) ;

– le mouvement dans le plan vertical n'est plus enregistré sur une table spéciale (cf. *Foxbat & Phantom*), mais est pris en compte directement au cours du mouvement (usuellement, le mouvement vertical consomme des points de mouvement, mais ne se traduit pas par un déplacement sur la carte).

J'ai essayé d'éviter la complexité des autres simulations, par exemple, en simplifiant l'aérodynamique des avions. Je souhaitais également avoir une certaine flexibilité dans le jeu.

***VV* : Vous avez publié *Desert Falcon* (1990), *Eagles of The Gulf*, puis un nouveau système intégrant tous les errata (et les nouvelles idées) : *Speed of Heat* (1992). Depuis, plus rien sur les jets...**

JDW : Je commençais à cette époque à travailler sur le système *Fighting Wings*, portant sur la Seconde Guerre mondiale. Le premier jeu de la série, *Over the Reich*, a été publié en 1994. Puis, *Achtung Spitfire!* en 1996 (toujours chez Clash of Arms) [1].

***VV* : Il semble que vous soyez désormais plus inspiré par cette période.**

JDW : Oui. J'avais beaucoup d'idées pour faire évoluer le système *Air Power* vers son successeur, *Air Sup 2*. Mais comme vous avez pu le constater, le livret d'*Air Sup* a 17 pages, celui de *Speed of Heat* en compte 72, ce système doit être entièrement revu, corrigé et simplifié. Le prochain et dernier module pour *Air Power* s'intitulera *Standing Guard*. Je pense que ce genre de jeu a atteint ses limites, notamment avec la nécessité de faire cohabiter à la même échelle le combat tournoyant et le combat avec missile.

***VV* : C'est donc pour cela que vous préférez simuler les combats aériens de la Seconde Guerre mondiale.**

JDW : Tout à fait, j'ai reporté mes efforts sur *Over The Reich*.

***VV* : Ce jeu recouvre la guerre aérienne au-dessus de l'Europe pendant les années 1943-1945. Pourquoi avez-vous choisi cette période de la guerre et ce théâtre d'opérations ?**

JDW : Parce que je pense que la majorité des joueurs américains sont spécialement motivés quand il s'agit de simuler des confrontations entre des appareils puissants et aux caractéristiques voisines.

***VV* : Le second volet de la série *Fighting Wings* est *Achtung Spitfire!* : les combats aériens entre la RAF et la Luftwaffe, années 1940-1943. Quels sont vos projets ? Il semble qu'une extension soit prévue sur la guerre du Pacifique. Qu'en est-il des combats aériens avec les Français ? Avez-vous dans vos cartons quelque chose sur la guerre en Chine ou en Espagne ?**

JDW : L'extension à venir s'appelle *Whistling Death*, la guerre aérienne dans le Pacifique. J'ai également prévu une longue liste d'extensions : Blitzkrieg 1939-1940 (Pologne, Hollande, France et autres forces aériennes), les théâtres méditerranéens et nord-africains, le front de l'Est (avec par exemple un spécial Stuka, etc.), la guerre d'Espagne ou les Tigres volants, les chasseurs de nuit, un « *Et si... ?* » sur les combats aériens qui auraient pu avoir lieu en 1946 (les armes secrètes allemandes, les derniers chasseurs américains), la guerre de Corée, etc.

Chacune de ces extensions devrait se présenter sous la forme d'un module avec les fiches de 16 à 24 avions. Il n'y aura pas de nouvelle règle. Ce système de jeu est tel qu'il est pratiquement impossible de mettre plus de 20 à 30 fiches d'avions dans un module. J'espère néanmoins que toutes ces extensions donneront une vue complète de la guerre aérienne pendant la Seconde Guerre mondiale.

Chaque boîte/module contiendra un commentaire sur le contexte historique, parce que je crois que les joueurs s'investissent d'autant plus qu'ils savent pourquoi tel ou tel avion a été utilisé à un moment donné.

***VV* : Pourquoi n'étendez-vous pas ce système à la Première Guerre mondiale ?**

JDW : C'est prévu, j'ai cédé une licence sur mon système de jeu et participe à titre de conseiller à ce qui va devenir l'équivalent de *Fighting Wings* pour la Première Guerre mondiale : ***Canvas Falcon***. Ce jeu inclura 40 avions dans un premier temps.

***VV* : Les lecteurs de votre fanzine *Air-Power* lisent régulièrement que vous voulez le vendre. Pourquoi ?**

JDW : Eh bien, vous savez, j'ai créé des systèmes de jeu pendant dix ans, je pense qu'il est temps maintenant pour les jeunes de prendre la place, et je veux me concentrer sur les avions de *Fighting Wings*. L'aventure continue ! ❐

Entretien réalisé par **Alex Euphrosine**, rédacteur en chef du fanzine *DogFight*.

1. *Over the Reich* et *Achtung Spitfire!* ont fait l'objet d'une excellente adaptation informatique (PC et Mac), éditée par Avalon Hill.

avec le même système de règles

de la campagne ...la plus Triomphale...

Système opérationnel
1 pion=1 régiment
1 hexagone=environ 1 km
complexité : simple pour les règles de base, intermédiaire pour les règles avancées.

- scénarios
- la campagne
- 3 cartes couleur
- 2 planches de pions
- 1 livret de règles
- 1 calendrier de jeu
- 1 tableau de déplacements hors-carte
- 1 table de combat

...

- 2 scénarios
- la campagne
- 3 cartes couleur
- 2 planches de pions
- 1 livret de règles
- 3 ordres de bataille
- 1 tableau des pertes de moral
- 1 tableau de déplacements hors-carte
- 1 table de combat

...à la défaite Ultime

TILSIT ÉDITIONS

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

Du par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

Offre valable en France métropolitaine dans les limites des stocks disponibles jusqu'au 31/12/99.

JE SOUSSIGNÉ _____ _____
NOM PRENOM
_____
ADRESSE
_____ _____
CP VILLE

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de IÉNA 1806 au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'emballage

☐ exemplaire(s) de WATERLOO 1815 au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'emballage

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Signature :

Signature d'un parent pour les mineurs :

A l'abri de leurs fortifications, les archers goths s'apprêtent à soutenir l'assaut des Francs, en espérant que les secours ne tardent pas à intervenir (camp barbare de chez Féodal).

REGIS FRANCORUM

Campagne DBM - Champs de bataille

ETABLISSEZ l'hégémonie franque sur la Gaule ou défendez avec acharnement les possessions wisigothes ou burgondes avec cette campagne *DBM* ou *Champs de bataille*, prévue pour trois joueurs.

Par Jean-Phillipe IMBACH

La partie commence en l'an 507. Un joueur prend la tête des Francs et représente Clovis, le deuxième joue les Wisigoths d'Alaric II et le dernier les Burgondes de Gondebaud. Le jeu se déroule en deux phases : une première « stratégique », avec des déplacements sur la carte, une seconde « tactique » avec la résolution des combats sur la table de jeu à l'aide de figurines et *DBM* ou bien en utilisant les pions et les cartes de *Champs de bataille*. Pour les règles de campagne, la jouabilité et la simplicité ont été privilégiées ; en particulier les mouvements par mer ou une gestion comptable des ressources économiques ne sont pas pris en compte (mais rien ne vous interdit de compléter la règle de base).

1 - Généralités

La carte de jeu représente la Gaule en l'an 507 et est partagée en « provinces ». Les provinces initiales de chaque joueur sont repérées par un code couleur. Cette carte sert à matérialiser les conquêtes des joueurs (utilisez pour cela des marqueurs quelconques) et le déplacement des armées. Les provinces sont séparées en « plaines » et « terrains difficiles », chacune possédant une cité fortifiée (celle des Alpes grées-pennines est omise pour ne pas surcharger la carte). Paris, Toulouse et Lyon sont les capitales des trois états germaniques.

Pour un joueur, une province amie est une province initiale non conquise par l'ennemi ou une province ennemie où il a vaincu toutes les armées ou garnisons ennemies. Une province qui comporte à la fois des assiégés et des assiégeants appartient toujours à l'assiégé.

Chaque nation possède un « niveau de prestige » qui évolue en fonction des victoires et des défaites et qui influe sur les renforts, etc. Le niveau initial est nul. Le niveau maximum est de + 2, le minimum de – 2.

2 - Organisation des troupes

En tout début de partie, chaque joueur possède un budget de 200 points pour « lever » des troupes. Ces dernières sont à choisir dans les listes d'armées fournies en annexe. Si vous souhaitez aligner plus de figurines (comme sur les photos !), vous pouvez aussi jouer en 400 points. A l'inverse, il est également possible d'utiliser des armées réduites, à la « DBA ». Dans les deux cas, il suffit d'adapter les listes et les règles suivantes (qui ont été étudiées sur une base de 200 points).

Les troupes sont organisées en armées et garnisons. Le nombre d'armées est limité par le nombre de pions fournis dans la planche en encart : chaque joueur peut donc organiser au plus trois armées. Les pions représentent les armées sur la carte et seules celles-ci pourront se déplacer. Les garnisons sont par contre immobiles et ne participent pas aux batailles rangées (elles ne peuvent que subir des sièges).

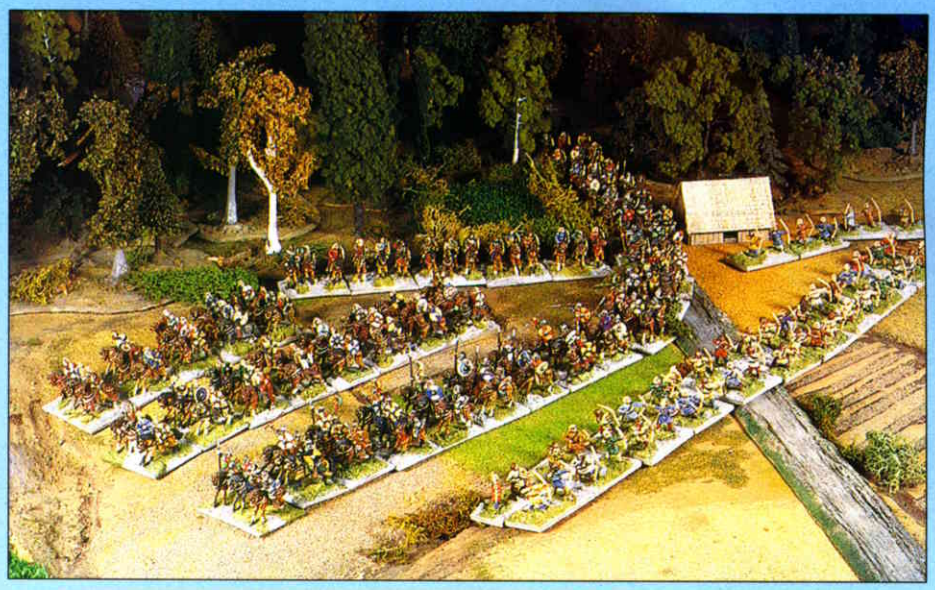
L'ensemble des troupes d'un joueur doit respecter la liste d'armée associée, mais la répartition de ces troupes au sein des armées et des garnisons est libre : il peut décider de concentrer toute sa cavalerie dans une armée et mettre son infanterie dans une autre, complètement différente de la première. Au contraire :

– chaque armée doit comporter de un à trois généraux, dont un est le général en chef de cette armée. Sa taille minimale est 20 points lors de sa formation et elle ne doit pas passer volontairement sous cette limite. La composition et la taille d'une armée peuvent évoluer en cours de partie en fonction des circonstances ;

– une garnison ne comporte pas de généraux et fait au plus 20 points.

Pour finir, chaque joueur choisit un de ses généraux en chef pour représenter son personnage historique (Clovis, Alaric II ou Gondebaud).

Sous la protection de l'infanterie légère, les cavaliers goths débouchent de la forêt et se rangent en bataille.



3 - Tour de jeu

La partie débute en 507 et s'arrête en 511, à la mort naturelle de Clovis, ou plus tôt, si tous les participants sont d'accord. Chaque année est partagée en :

– une phase d'organisation des troupes ;

– trois saisons de campagne (printemps, été et automne) ;

– une saison morte où les troupes prennent leurs quartiers d'hiver.

4 - Phase d'organisation

Lors de cette phase, chaque joueur note secrètement la composition et la localisation de chacune de ses armées et garnisons. Une armée ou une garnison ne peuvent être créées que dans une province amie libre de toute troupe ennemie. Tous les pions sont ensuite placés simultanément sur la carte, mais leur force reste secrète. La localisation et la force des garnisons restent secrètes. Lors de cette phase, le joueur peut réorganiser complètement ses troupes, sauf celles assiégées, assiégeantes ou isolées dans une province non initiale. Les saisons de campagne peuvent alors débuter.

Note : à aucun moment de la partie, il ne peut y avoir plus de quatre généraux d'un même camp dans la même province, sinon supprimez immédiatement les généraux en surnombre ; d'autre part, un seul comptera comme général-en-chef lors d'une bataille (le choisir au début de celle-ci).

5 - Saison de campagne

La séquence de jeu lors d'une saison de campagne est la suivante :

– chaque joueur peut, secrètement, prélever des troupes d'une armée pour créer une garnison, ou au contraire absorber une garnison dans une armée ou échanger des troupes entre des armées ou des corps. Tous doivent se trouver dans la même province ;

– les joueurs rédigent simultanément et secrètement les ordres de marche de leurs armées (de leurs pions). Il est autorisé (et conseillé !) de négocier entre les joueurs lors de cette phase de rédaction des ordres. Un pion ne peut se déplacer que vers une province adjacente ;

– tous les ordres sont révélés et résolus. Les mouvements sont normalement simultanés, mais en cas d'incohérence (par exemple un armée pénètre dans une province pendant qu'une autre, adverse, en sort), chaque joueur jette 1d6 et ajoute son niveau de prestige : les mouvements se font dans l'ordre des résultats, du plus haut au plus bas (en cas d'égalité, les Francs, puis les Burgondes, puis les Wisigoths). Les conflits sont résolus au fur et à mesure et une armée gagnante qui devait bouger peut le faire ou non (au choix du joueur) ; l'ordre de marche du perdant est annulé ;

– les conflits sont résolus.

Ensuite, les joueurs répètent, **une seule fois**, les trois phases précédentes pour les armées qui, cette saison, ne se sont pas déplacées dans un terrain difficile et n'ont pas participé à une bataille ou un siège (c'est-à-dire qu'un armée ne peut se déplacer que de deux province par tour, au mieux).

6 - Résolution des conflits

Il y a conflit potentiel dès qu'une armée pénètre dans une province ennemie, même vide de toute armée ou garnison ennemie. Dans ce cas, il y a automatiquement un siège, la cité étant défendue par les milices locales (non représentées dans le jeu). Procédure :

– dans la province, chaque joueur dévoile ses garnisons et la totalité du corps de chaque général en chef présent. Au plus deux autres corps peuvent être gardés secrets, tous les autres sont également dévoilés ;

– ensuite chaque joueur décide secrètement, pour chacune de ses armées, de l'attitude qu'il compte avoir :

– livrer bataille (dans ce cas, il désigne un et un seul adversaire) ;

– ou bien reculer dans une province amie adjacente ;

– ou bien mettre son armée à l'abri dans une cité (seulement pour le possesseur de la province).

Le résultat est donc : soit une bataille rangée, soit l'abandon de la province, soit un siège. Si deux joueurs combattent le troisième, faire une seule bataille ou un seul siège (à deux contre un). Si les trois joueurs se combattent mutuellement, résoudre les batailles avant les sièges ou tirer au sort les deux camps qui s'affrontent en premier, puis le gagnant affronte ensuite le troisième.

7 - Siège

Une cité ne peut accueillir que au plus 30 points, une capitale 80. Pour résoudre un siège, le ou les assiégeants consultent à chaque saison les tables ci-dessous. Deux stratégies sont possibles : le blocus, où l'assiégeant ne subit pas de pertes, ou bien l'assaut, plus efficace, mais où il peut en prendre.

2d6 ± modificateurs :

≤ 9 : Echec ; ≥ 10 : Succès

Modificateurs :

+ 2 si l'assiégeant a trois fois plus de points ou la cité ne comporte ni garnison, ni armée ;

– 2 si l'assiégé a plus de points ;

+ 2 par saison supplémentaire de siège ;

– 1 si la cité est la capitale de l'assiégé ;

+ 1 si la cité n'est pas une province initiale de l'assiégé ;

+ 2 si assaut « normal » ;

+ 4 si assaut « à tout prix ».

Un 2 naturel est toujours un échec ; un 12 naturel, un succès sans pertes (prise de la cité par surprise ou trahison !). En cas de succès, toutes les troupes de l'assiégé sont perdues et il perd un point de prestige par armée détruite ; chaque gagnant marque un point de prestige si la cité comportait au moins une armée ennemie.

En cas d'assaut, quel que soit le résultat (sauf un 12 naturel), consultez la table des pertes :

2d6 ± modificateurs

≤ 4	30 % de pertes
5, 6	20 % de pertes
7, 8, 9	10 % de pertes

DBM 150

DBM 150 a été mis au point par François Mallart, joueur lillois du club des Nerviens. Il s'agit en fait de jouer à *DBM* avec des armées de l'ordre de 150 points. Les avantages sont multiples : coût réduit des armées, parties rapides (important pour une campagne où elles sont sensées s'enchaîner), tout en conservant un intérêt tactique plus important qu'avec DBA[1].

les listes doivent être adaptées (voir listes ci-jointes) et les règles de base amendées de la façon suivante :

– une armée peut ne comporter qu'un seul général ;

– le coût des généraux, qu'ils soient « alliés » ou non, est de seulement 5 points pour un irrégulier (10 pour un régulier), en sus du prix de base de l'élément ;

– chaque corps possède un seul élément de bagage ;

– l'attaquant et le défenseur se déploient sur une profondeur de 400 pas au lieu de 600 (les tables sont moins larges) ;

– pour la dépense des PIP, un général compte un PIP supplémentaire si l'élément ou le groupe sont visibles à au plus 800 pas (au lieu de 1200) ou non visibles à au plus 400 pas (au lieu de 600) ;

– un corps est démoralisé quand il atteint deux tiers de pertes (au lieu d'un seul tiers). L'armée déroute toujours à 50 % (même si elle est constituée d'un seul corps).

Enfin je vous conseille vivement d'utiliser *DBM 2.0*, car le système de placement du terrain est fort intéressant et les Francs — Wb (S) — y résistent mieux aux troupes montées. D'autre part, comme vous êtes dans le cadre d'une campagne, n'hésitez pas à utiliser pour une fois les règles concernant le climat ! ❐

1. Pour de plus amples informations, vous pouvez vous procurez le numéro 8 du *Carnyx*, le fanzine réalisé par les Nerviens. Renseignements auprès d'Eric Buyck, 16/11 rue Paul Doumer, 59150 Wattrelos.

Cavalerie moyenne peu cuirassée, cavalerie richement vêtue et bien protégée, descendants des lètes sarmates avec leurs chevaux caparaçonnés..., les troupes montées constituent l'arme de choc des armées des V^e^ et V^e^ siècles.

10, 11	5 % de pertes
12	Pertes négligeables

Modificateurs :
– 2 si l'assiégé à plus de points
– 1 si la cité est la capitale de l'assiégé
– 2 si assaut « à tout prix »

Le résultat donne le pourcentage de points que doit au moins perdre chaque assiégeant.

Si l'assiégé résiste, alors, à la saison suivante :
– soit l'assiégeant quitte la province ;
– soit l'assiégé quitte la cité avec ses armées pour une bataille rangée ;
– soit une armée de l'assiégé ou du troisième joueur pénètre dans la province (dans ce cas, reprendre la procédure de résolution d'un conflit) ;
– soit le siège se poursuit.

8 - Bataille

Le terrain est constitué suivant *DBM* 2.0, en prenant 20 cm de large par tranche de 30 points de l'armée la plus grosse (en points), sur au plus un mètre de profondeur. Les secteurs doivent faire de 40 à 60 cm de large (une table de 120 sur 100 est partagée en quatre secteurs seulement). Pour *Champs de bataille*, se reporter à l'article d'adaptation de DBM 2.0, page 20.

Le défenseur est celui qui possède la province, sinon tirer au sort. Les corps non dévoilés (et seulement ceux-ci) doivent effectuer et réussir une marche de flanc pour intervenir dans la bataille. La bataille dure jusqu'à la nuit et se poursuit le lendemain si aucune des deux armées ne recule, ou tant qu'un joueur possède des éléments mobiles sur table (tant qu'il n'a pas réussi à faire sortir hors de la table tous ses éléments).

9 - Après la bataille

Le camp qui a perdu doit reculer son ou ses armées. Pour les deux camps, les éléments :
– hors table et non en déroute sont récupérés par leur armée immédiatement après cette bataille ;
– en déroute, de bagages ou de généraux sont récupérés par leur armée à la fin de cette saison ;
– détruits (autres que bagages ou généraux) ne sont pas récupérés.

Chaque gagnant marque un point de prestige ; chaque perdant en perd un. Un joueur perd également un point de prestige par général-en-chef détruit.

10. Crise dynastique

Si Clovis, Alaric II ou Gondebaud sont détruits, alors tous leurs généraux subalternes — y compris le Gallo-Romain ou l'Ostrogoth — deviennent dès la bataille terminée, et pour le reste de la partie, des généraux alliés (avec tous les inconvénients qui en découlent...).

11- Recul

Une armée recule soit pour éviter un combat, soit suite à une bataille. Elle doit respecter les priorités suivantes (par ordre décroissant) :
– vers la province adjacente dont elle est partie cette saison, si elle est toujours amie ;
– vers une province amie adjacente ;
– vers une province adjacente non amie, mais libre de toute armée ennemie ;
– vers une province adjacente occupée par une armée.

Dans les deux derniers cas, un conflit se produit à nouveau : le résoudre immédiatement.

12 - Quartiers d'hiver

A l'issue des trois saisons de campagne d'une année, chaque armée ou garnison prend ses quartiers d'hiver et doit tester son attrition et la perte ou l'arrivée de renforts à la fin de l'hiver.

12.1 - Attrition

Pour chaque province et chaque joueur, consultez le tableau ci-dessous qui représente l'effet de la malnutrition, du froid, des désertions, des épidémies, etc.

2d6 ± modificateurs

≤ 2	30 % de pertes
3,4,5	20 % de pertes
6,7,8	10 % de pertes
9,10,11	5 % de pertes
≥ 12	aucune perte !

Modificateurs :
+ 1 si la province contient moins de 75 points (amis et ennemis confondus) ;
– 1 si la province contient plus de 150 points (amis et ennemis confondus) ;
+ niveau de prestige ;
+ 2 capable de tracer une route vers sa capitale (non perdue) à travers des provinces amies ;
– 2 si en terrain difficile ;
– 2 si assiégeant ou assiégée ;
– 2 si isolé (non-adjacent à des provinces amies).

Le rôle des cavaliers légers — ici des Bretons, des Alains et des Huns — décroît rapidement à la fin du V^e^ siècle. Au début du VI^e^, ils ne forment plus qu'une infime minorité des combattants.

LISTES D'ARMÉE

adaptées à *DBM 150* et *Champs de bataille*

Les listes sont prévues pour des armées d'environ 200 points. Elles ont été adaptées des livrets WRG, en fonction des recommandations de DBM 150 et nos adaptations historiques.

Francs

Généraux Cv (O) ou Kn (F)	12 ou 14 pts	1- ?
Cavaliers francs ou armoricains Cv (O)	7 pts	0-3
Alains Kn (F)	9 pts	0-2
Guerriers Wb (S)	5 pts	16-48
Javeliniers Ps (S)	3 pts	0-1
Archers Ps (O)	2 pts	0-3

Les cavaliers francs et les généraux peuvent démonter en Wb (S).

Gallo-romains

Général Cv (O) ou Kn (F)	12 ou 14 pts	0-1
Nobles Cv (O)	7 pts	3-7
passer en Kn (F)	9 pts	0-1/2
Fantassins Sp (I)	3 pts	12*-36

* ce minima ne s'applique que si on choisit de l'infanterie.
Un général gallo-romain ne peut commander que des Gallo-Romains, mais ces derniers peuvent être commandés par des généraux francs.

Burgondes

Généraux Cv (O)	14 pts	1- ?
Nobles Cv (O)	7 pts	0-2
Fantassins Wb (O)	3 pts	24-72
Javeliniers Ps (S)	3 pts	0-4
Archers Ps (O)	2 pts	0-4

Les nobles et les généraux peuvent démonter en Wb (S).

Wisigoths

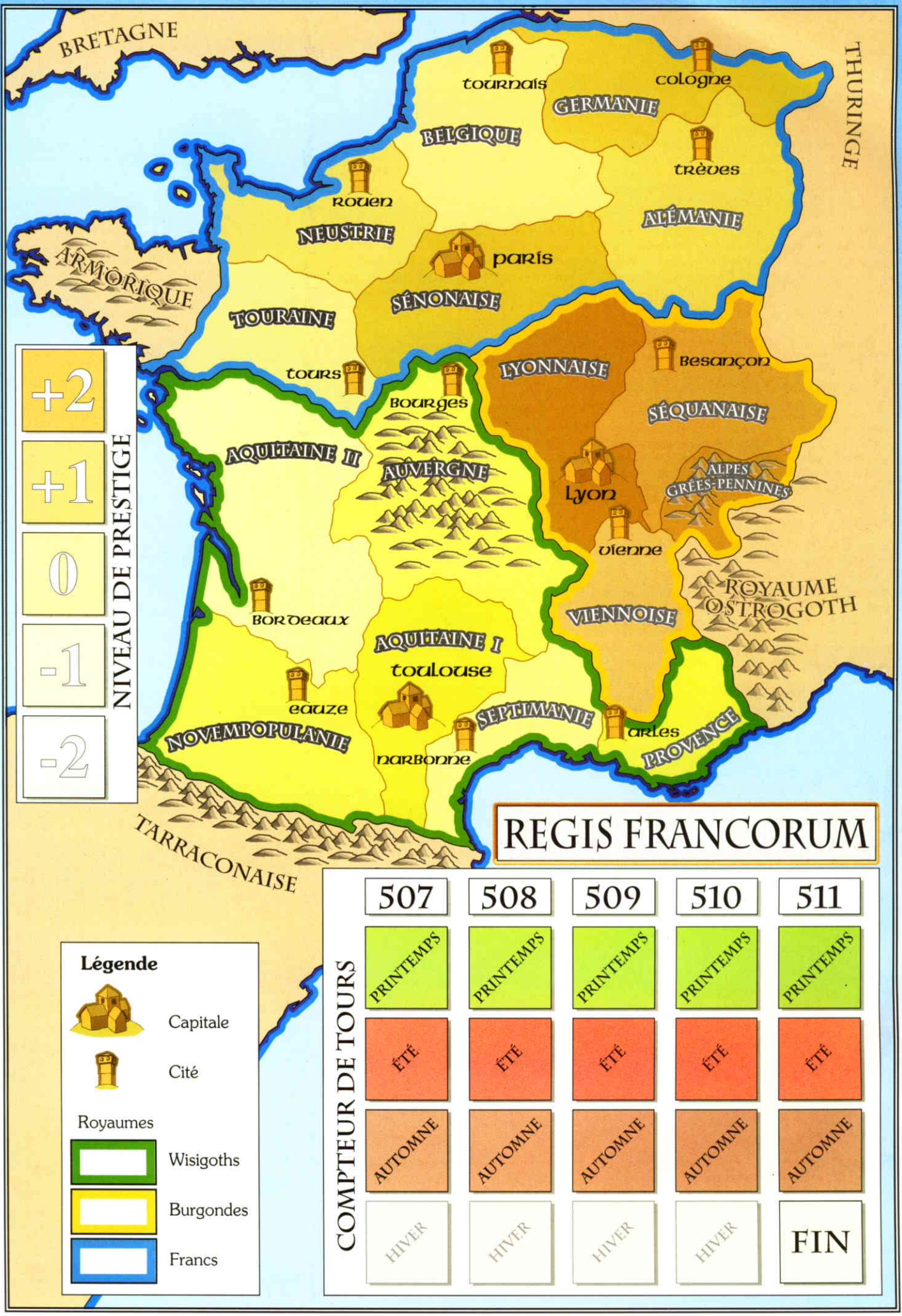
Généraux Cv (O) ou Kn (F)	12 ou 14 pts	1- ?
Bucellarii Kn (F)	9 pts	1-2
Gardingi Cv (O)	7 pts	4-13
Fantassins Wb (O)	3 pts	6-30
Archers Ps (O) ou Bw (I)	2 ou 3 pts	5-10
Frondeurs Ps (O)	2 pts	0-2

Ostrogoths

Général Kn (F)	14pts	1
Nobles Kn (F)	9 pts	2-6
Archers Ps (O) ou Bw (I)	2 ou 3 pts	2-4

Les cavaliers ostrogoths peuvent démonter en Sp (O) si leur général le fait. Le général ostrogoth est obligatoire et ne peut commander que des Ostrogoths. Ces derniers ne peuvent être commandés que par ce général.

Toutes les troupes sont irrégulières. Tous les généraux comptent comme des généraux subalternes (sauf en cas de crise dynastique, voir 10).


BRETAGNE
THURINGE
tournais
cologne
GERMANIE
BELGIQUE
trèves
rouen
NEUSTRIE
ALÉMANIE
ARMORIQUE
paris
SÉNONAISE
TOURAINE
tours
Bourges
LYONNAISE
Besançon
SÉQUANAISE
AQUITAINE II
AUVERGNE
Lyon
ALPES GRÉES-PENNINES
vienne
ROYAUME OSTROGOTH
VIENNOISE
bordeaux
AQUITAINE I
toulouse
eauze
NOVEMPOPULANIE
SEPTIMANIE
arles
PROVENCE
narbonne
TARRACONAISE
+2
+1
0
-1
-2
NIVEAU DE PRESTIGE
REGIS FRANCORUM
COMPTEUR DE TOURS
507
508
509
510
511
PRINTEMPS
ÉTÉ
AUTOMNE
HIVER
FIN
Légende
Capitale
Cité
Royaumes
Wisigoths
Burgondes
Francs

LA FIN DE L'EMPIRE ET LA NAISSANCE DE LA FRANCE

Les causes de l'effondrement de l'Empire romain sont multiples, mais le catalyseur est à rechercher à l'autre bout du monde connu, en Chine. Au deuxième siècle avant notre ère, Wu-ti, empereur de la dynastie Han, décide de punir les pillards qui ravagent le nord de son royaume. Vaincus, ces derniers — les Huns — prennent la route de l'ouest. Cinq siècles plus tard, en 376, parvenus au nord de la mer Noire, ils écrasent les Ostrogoths du légendaire Ermanaric et s'installent en Europe centrale. Par un effet « dominos », toutes les tribus germaines refluent en désordre vers les frontières de l'Empire romain. Les « grandes invasions » débutent.

Une image d'Épinal

L'image qui subsiste de cet épisode dans l'imaginaire collectif est celle de hordes barbares et sanguinaires qui déferlent sur le monde « civilisé ». Les historiens allemands parlent plus volontiers de « Völkerwanderung », de « migration de peuples », terme moins agressif et sûrement plus juste : les destructions ne sont pas aussi importantes que le laissent croire nos manuels scolaires et, en fait de « torrents », ces Germains ne représentent jamais plus de 2 à 5 % des populations autochtones. Une « grosse » tribu, comme les Wisigoths ou les Vandales, approche les 100 000 âmes, femmes, enfants et esclaves compris, quand l'Occident romain rassemble vingt-six millions d'habitants. Mais elle fournit 20 000 redoutables guerriers, plus que ne peut leur opposer l'Empire à bout de souffle.

Ainsi, au V[e] siècle, trois peuples d'origine germanique — Wisigoths, Burgondes et Francs — s'installent en Gaule. Arrivés d'Italie au printemps 412, après le sac de Rome en août 410, les Wisigoths « pacifient » le sud-ouest de la Gaule et l'Espagne au titre de « fédérés romains », en repoussant les Suèves en Galicie et en massacrant les Vandales Silings qui sont rayés de la carte. L'autre rameau, les Asdings, passe en Afrique du nord et gagne la Tunisie, le grenier à blé de l'Empire. Les Wisigoths s'installent alors à leur propre compte. Face à leur montée en puissance, le patrice Ætius — l'un des derniers soutiens de l'Empire d'Occident — sauve les Burgondes de la destruction (par les Huns) et les installe en 443 dans la région de Genève. Leur rôle est clair : ils forment un état tampon qui contrôle les cols jurassiens et alpestres et protège une partie des voies d'accès à la riche plaine du Pô. Avec l'affaiblissement et la disparition du pouvoir impérial, les Burgondes et les Wisigoths s'étendent progressivement en Gaule, les Goths poussant jusqu'à la Loire et aux Alpes maritimes, aux portes de l'Italie.

Un roitelet ambitieux

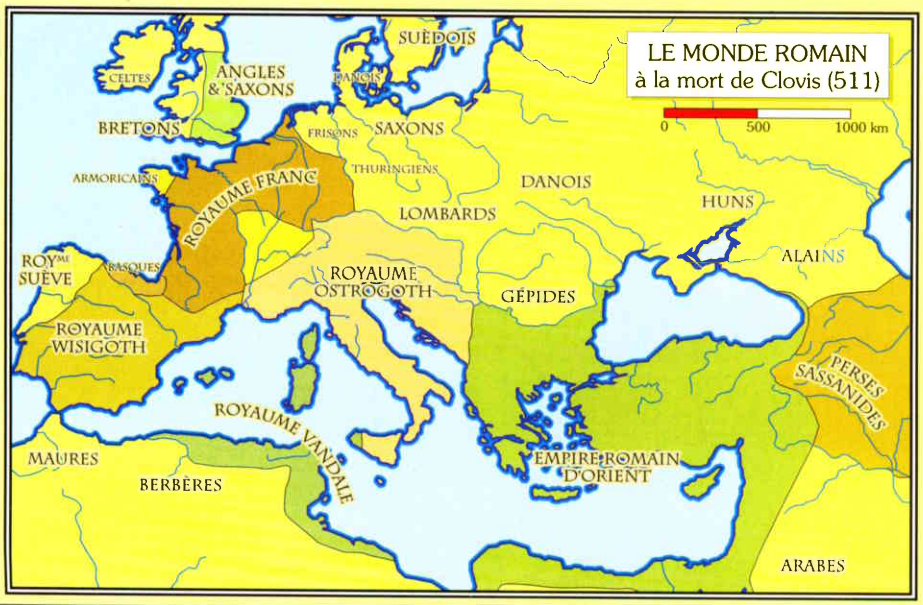
Quant aux Francs, ils forment une nation beaucoup moins homogène que les deux autres. C'est avant tout une ligue guerrière, une confédération régionale. En fait, du point de vue romain, cette constellation de roitelets forme de parfaits alliés : sans réelle structure politique, loin de l'Italie et des routes stratégiques, ils ne présentent pas de danger potentiel. L'une des deux branches des Francs, les Saliens, s'installe dès 359 comme fédérés sur la rive gauche du Rhin et fournit de fidèles et précieux auxiliaires aux Romains. En 481, Chlodowich, ou Clovis (depuis le XVIII[e] siècle), succède à son père, Childéric. Il est jeune — quinze ans —, ambitieux, rusé et impitoyable…

Dès 486, Clovis, fidèle à l'empereur d'Orient, défait les troupes « romaines » du traître Syagrius, allié des Wisigoths et progresse jusqu'à la Seine. En 491-92, il lutte contre les Thuringiens, en 495-96 et à nouveau en 505-506 contre les Alamans (qu'il écrase), en 498 contre les Wisigoths et en 500-501 contre les Burgondes. Sa zone d'influence atteint alors celle de la carte de jeu : plus d'un tiers de la France, au nord de la Loire. Cette progression est enrayée par la politique matrimoniale (!) de Théodoric le Grand, roi des Ostrogoths.

Premier roi catholique

A l'été 489, les Ostrogoths et leurs alliés ruges pénètrent en Italie, envoyés par l'Empereur d'Orient, Zénon, pour y déloger les Hérules. Suivant une tradition désormais bien établie, les vainqueurs fondent ensuite un royaume puissant et autonome. Théodoric, leur roi, procède alors à une série de mariages et d'alliances croisées et se pose en arbitre de l'Occident. En épousant la propre sœur de Clovis, Théodoric prend à revers les Burgondes. Sa fille aînée (d'un premier mariage) épouse Alaric II, roi des Wisigoths ; sa deuxième, l'héritier du trône burgonde, Sigismond ; la soeur de Théodoric se retrouve avec Thrasamund, roi des Vandales, et sa nièce avec Herminafred, roi de Thuringe. Cette habile stratégie s'écroule quand il commet l'erreur de récupérer l'Illyrie orientale. La réaction du nouvel empereur d'Orient, Anastase, est immédiate : les Romains contre-attaquent.

Les Ostrogoths occupés à l'est, les Burgondes en profitent aussitôt pour envahir la Provence. Dans le même temps, renforcé par des cavaliers armoricains et alains[1], Clovis se jette sur les Wisigoths et les défait près de Poitiers, à la bataille de Vouillé (507). Le roi franc, seul souverain germanique chrétien et non arien[2], est perçu par les Gallo-romains comme un libérateur. Soutenu par le clergé, il poursuit sa conquête de la Gaule jusqu'à la Méditerranée, mais recule face à la réaction des Ostrogoths, débarrassés du péril romain. Clovis décède de mort naturelle en novembre 511, sans obtenir l'ouverture tant attendue sur la *Mare Nostrum*. La Burgondie est conquise par ses fils en 534, la Provence ostrogothique en 536. Mais la Septimanie résiste aux Francs jusqu'en 720, quand les Arabes font éclater le royaume wisigoth d'Espagne, mais ceci est une autre histoire. ❐



1. Ces Alains proviennent d'une tribu installée autour d'Orléans par Ætius, après avoir pris part, avec les Vandales et les Suèves, à la Grande Invasion de la Gaule de 407-409. Les Alains sont une peuplade sarmate d'origine iranienne dont les descendants actuels sont les Ossètes, du nord Caucase.

2. Partisans de l'arianisme, un schisme chrétien répandu parmi les germains orientaux, les Ostrogoths et les Burgondes sont relativement cléments envers les catholiques (la majorité de la population), au contraire des Wisigoths et des Vandales qui persécutent l'épiscopat.

Infographie Morgan Gillard © *Vae Victis*, H & C 1997

BIBLIOGRAPHIE

Pour en découvrir plus sur cette période passionnante de l'histoire de France, je vous conseille les références suivantes, toutes assez faciles à se procurer :

• *Clovis*, de Michel Rouche, Fayard (1996) : une biographie récente et très intéressante ;
• *Les Burgondes*, par Odet Perrin, Editions de la Baconnière (1968) : également excellent ;
• pour les Goths, le meilleur côtoie le pire. Préférez :
– *Histoire des Goths* de Herwig Wolfram, Albin Michel (1990) ;
– ou *Des Goths à la Nation Gothique*, Suzanne Teillet, Les Belles Lettres (1984) ;
– plutôt que le très décevant ouvrage de Joël Schmidt, *Le Royaume wisigoth de Toulouse*, Perrin (1992). Les premières assertions sur l'origine des Wisigoths y sont complètement fausses ! ;
• *Les Francs* (deux tomes), de Laure-Charlotte Feffer et Patrick Périn, Armand Colin (1987) : conseillés ;
• *L'Histoire des roi francs*, par Grégoire de Tours, NRF Gallimard (1990) : cette réédition récente est un condensé de l'ouvrage écrit au VI° siècle par ce célèbre évêque historien.

Les livres suivants, sans être très vieux, sont plus difficiles à se procurer :
• *Les Grandes Invasions*, par Robert Latouche, Aubier (1946) ;
• *Gaulois et Francs*, du même auteur, Arthaud (1965) ;
• *Les Invasions Germaniques*, Ferdinand Lot, Payot (1945) ;
• *Les Origines de la France*, du même auteur, Tallandier (1976).

Enfin, pour ceux que la langue anglaise ne rebute pas, les ouvrages suivants sont particulièrement adaptés au jeu d'histoire :
• le classique *The Armies and Enemies of Imperial Rome*, Phil Barker, WRG (1981) ;
• *Rome's Enemies : Germanics and Dacians*, Peter Wilcox, Osprey Men-at-Arms n° 129 (1982) ;
• *Germanic Warrior*, Simon Macdowall, Osprey Warrior n° 17 (1996).

J'ai plutôt limité cette bibliographie à des ouvrages centrés autour de la Gaule, mais les livres plus généraux sur la fin de l'Empire romain, le haut moyen-âge et la formation de l'Europe sont relativement nombreux.

Le résultat donne le pourcentage de points qu'il faut au moins éliminer.

12.2. Renforts

La deuxième phase des quartiers d'hiver concerne les renforts. Chaque joueur consulte la table des renforts ci-dessous pour connaître leur importance.

2d6 ± modificateurs

≤ 4	30 points
5 à 9	40 points
≥ 10	50 points

Modificateurs :

+ niveau de prestige

– 2 capitale prise par l'ennemi

Le joueur dépense ces points pour acheter de nouvelles troupes, mais le budget total de chaque camp — troupes survivantes, détachées et renforts compris — ne peut pas excéder 200 points et les joueurs doivent toujours respecter les listes fournies en annexe. Les Gallo-Romains et Ostrogoths ne comptent pas dans les 200 points.

12.3. Appui gallo-romain

Seul le joueur franc peut recevoir des renforts gallo-romains. A chaque hiver, ce contingent est retiré du jeu puis réalloué. Les renforts gallo-romains sont déterminés en consultant la table ci-dessous et en dépensant au plus le nombre de points dans la liste d'armée associée. Ces renforts sont répartis, lors de la prochaine phase d'organisation des troupes, en garnisons ou parmi les armées franques, dans des provinces amies d'origine burgonde ou wisigothe (sinon ils sont perdus). Ils pourront par la suite quitter ces provinces.

2d6 ± modificateurs

≤ 2	Rien !
3,4,5	20 points
6,7,8	40 points
9,10,11	60 points
≥ 12	80 points

Modificateurs :

+ niveau de prestige ;

+ 1 par province amie d'origine burgonde ;

+ 1 par province amie de terrain difficile et d'origine wisigothe ;

+ 2 par province amie de plaine et d'origine wisigothe ;

Le modificateur maximum est de **+ 4**.

Pour bien rendre l'effet d'une masse de guerriers impétueux et obtenir un maximum d'attitudes différentes (ici, des Francs), n'hésiter pas à mixer les marques de figurines et à faire des conversions.

12.4. Intervention des Ostrogoths

A chaque hiver, le contingent allié ostrogoth est retiré du jeu puis réalloué en fonction des critères suivants (par ordre décroissant de priorité) :

– si le Franc ou le Burgonde occupent la Septimanie ou la Provence, ou si le Wisigoth a perdu une de ses provinces initiales, les Ostrogoths sont pour le Wisigoth ;

– si le Burgonde a perdu une de ses provinces initiales, les Ostrogoths sont pour le Burgonde.

Dans les autres cas, les Ostrogoths n'interviennent pas.

Les renforts ostrogoths sont déterminés en consultant la table ci-dessous et en dépensant au plus le nombre de points dans la liste d'armée associée. Ces renforts sont, lors de la prochaine phase d'organisation des troupes, intégrés à une armée du joueur concerné, armée qui doit être en Provence, Septimanie, Viennoise, Séquanaise ou Novempopulanie (sinon ils sont perdus). Ils pourront par la suite quitter ces provinces.

2d6 ± modificateurs

2	40 points
3,4,5	50 points
6,7,8	60 points
9,10,11	70 points
≥ 12	armée complète (tous les maxima !)

Modificateurs :

+ 2 capitale perdue ;

+ 2 Franc ou Burgonde en Septimanie ou en Provence.

12.5. Raids suèves et thuringiens

A chaque hiver, les joueurs wisigoth et franc déterminent s'ils doivent détacher des troupes pour surveiller, respectivement, les Suèves (en Galicie) ou les Thuringiens (au nord de la Gaule). Pour cela, ils consultent la table ci-dessous. Attention, les troupes détachées comptent toujours dans les minima et maxima des listes d'armée et pour le maximum de 200 points (elles sont juste détachées).

2d6 ± modificateurs

≤ 2	30 points
3, 4	20 points
5, 6	10 points
≥ 7	Pas de problèmes frontaliers

Modificateurs :

+ niveau de prestige ;

– 2 si le Franc est en Septimanie ou en Provence (la diplomatie ostrogothe est en action !)

Le résultat donne le nombre de points que le joueur doit prélever sur ses armées. Les troupes sont immédiatement retirées du jeu. Les points sont cumulables ou récupérables d'un hiver à l'autre. Par exemple, le joueur franc obtient un « 5 » et doit détacher 10 points de troupes ; l'hiver suivant, il jette un « 8 », il récupère immédiatement les troupes perdues l'hiver précédent.

Note : tous ces jets de dés et leurs conséquences se font aux yeux de tous, par contre le choix et le prélèvement des troupes ou leur affectation restent secrèts.

13. Conditions de victoire

Lorsque la partie se termine, chaque joueur détermine ses points de victoire en fonction du barème suivant :

– **deux** points si le joueur a conservé toutes ses provinces initiales ;

– **deux** points s'il a conservé sa capitale ;

– **trois** points s'il obtient (ou conserve) un accès à la Méditerranée (s'il contrôle la Septimanie ou la Provence) ;

– **un** point pour *chaque* province amie de plaine, en dehors de celles initiales.

Le gagnant est le camp ayant accumulé le plus de points de victoire. ❐

La ligue franque

Remerciements à Claude Chenuil et Philippe Lempereur, J.-C. Prudhon et le magasin *Champs de Mars* pour les décors, à *Féodal* pour le superbe camp barbare et les habitations « haut moyen-âge ». Peinture des figurines — principalement une base de Gladiator, avec des renforts Essex, TableTop et Feudal Casting — par Robert Tison.

Le Stratège

« La passion du Jeu d'Histoire »

22, rue de l'Évangile 75018 Paris

Métro Marx Dormoy

Librairie historique et polémologique

Règles et figurines de 15, 20 et 25 mm

Jeux de guerre sur PC

Spécialiste du 1/72 plastique et du métal compatible

Du Mardi au Samedi de 10h à 19h Tél. : 01. 44. 72. 06. 48

http://www.histofig.com/lestratege

LA SÉRIE CIVIL WAR BRIGADE
Les charmes de la « friction » !

PLUS ancienne série de chez The Gamers, The *Civil War Brigade Series* fait autorité sur le thème de la guerre de Sécession. Complexe mais passionnante, elle a toutes les qualités pour satisfaire les amateurs de cette période.

Par Grégory ANTON

La guerre de Sécession, qui déchire les Etats-Unis de 1861 à 1865, est tout naturellement le sujet de nombreux jeux outre-Atlantique. Parmi ceux-ci, la *Civil War Brigade Series*, éditée par The Gamers, s'attache à simuler les différentes batailles du conflit à l'échelle de la brigade, avec des mécanismes très complets.

La difficulté du commandement

La principale originalité de ces jeux est de souligner l'importance du commandement et les problèmes qui y sont attachés. Le système interdit aux joueurs d'avoir un contrôle absolu sur leurs pions. Ainsi, il ne suffit plus qu'une brigade soit à portée de son divisionnaire et que celui-ci soit à portée de son QG de corps, pour qu'elle puisse agir à sa guise. Il faut également que les chefs de cette brigade aient des ordres précis pour que le joueur puisse la manœuvrer !

Un chef peut obtenir ses ordres soit du chef de l'armée, soit de sa propre initiative. Dans les deux cas, la procédure est loin d'être automatique. Avec la première méthode, l'arrivée de l'ordre va dépendre de la distance entre les deux chefs. Mais l'arrivée d'un ordre entre les mains d'un subordonné n'implique pas — loin de là ! — son application immédiate. Généralement, le joueur doit réussir un jet de dé pour que l'ordre soit enfin mis en application. L'ordre reçu peut être immédiatement exécuté (ou détruit, mais cela demeure marginal). En moyenne, il faut compter deux heures (= quatre tours), pour que l'exécution d'un ordre débute.

En cas d'urgence, cependant, les chefs peuvent tenter de faire preuve d'initiative pour prendre immédiatement les dispositions adéquates. Pour cela, le joueur fait un test, en fonction de la valeur de commandement du chef, et il peut lui donner l'ordre de son choix en cas de réussite. Sinon, il demeure sans ordre ou continue à suivre son ordre précédent. Il est à noter que le recours à cette procédure est très aléatoire puisque les meilleurs chefs n'ont pas même 30 % de chance de réussir ce test. En outre, à chaque tentative, les probabilités sont de 3 % pour que le chef fasse une erreur majeure. Dans cette situation, c'est l'adversaire qui lui donne un ordre !

Extrait de *Thunder at the Crossroads*, cette situation présente l'attaque du premier jour sur Gettysburg, sur la route de Mc Pherson Ridge. Les sudistes du 3e corps de Hill repoussent le 1er corps nordiste.

La force du système est qu'il introduit une inertie comme il en existe rarement dans les jeux sur cartes, où les unités peuvent changer d'objectifs en même temps que le joueur. Pourtant, l'extrême lenteur des changements d'ordres fut une réalité jusqu'à l'introduction des systèmes modernes de communication sur le champ de bataille. Il devient possible, avec cette série, de voir une attaque échouer car elle débute après que l'adversaire a eu le temps de renforcer son dispositif, ou l'ennemi de tailler en pièces l'aile d'une armée sans que les autres ailes n'esquissent le moindre mouvement d'assistance. Ces événements émaillent la plupart des récits de bataille ; voici enfin le système de commandement qui peut les faire apparaître sur les grilles hexagonales !

Néanmoins, on peut critiquer l'aspect « administratif » de ce système puisqu'il oblige les joueurs à noter par écrit leurs ordres. De même, la règle est dramatiquement sommaire sur les procédures de rédaction et il est indispensable que les joueurs s'astreignent à respecter certains « usages » pour ne pas abuser du système.

Des troupes peu dociles

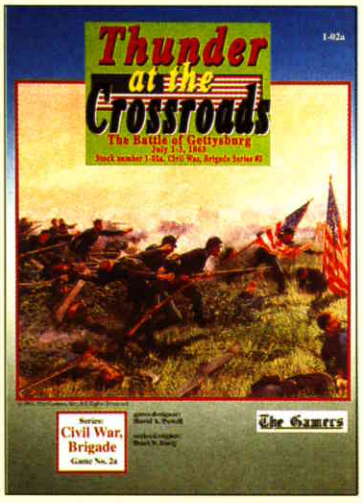
Pour éviter que les joueurs puissent mener leur assaut jusqu'à l'anéantissement de leurs troupes au-delà des limites historiques et humaines, la série *Civil War* introduit également une mesure de l'usure des troupes, qui contraint les joueurs à arrêter leurs actions et à maintenir des réserves fraîches le plus longtemps possible. Chaque brigade possède un seuil de dévastation qui peut être atteint à partir d'un certain niveau de pertes. A partir de ce moment, l'unité souffre de plusieurs modificateurs négatifs et elle ne peut plus initier de combats rapprochés. Ce seuil varie selon le moral et le camp des unités. Par exemple, à la bataille du Wilderness, ce seuil est à 35 % de pertes pour l'Union et à 56 % pour les confédérés. Il s'agit donc d'une manière simple de représenter l'élan des troupes.

En plus de cette règle de dévastation au niveau de la brigade, les divisions peuvent aussi être dévastées si un certain nombre de leurs brigades le sont. Cela a pour conséquence de rendre la poursuite des opérations plus difficile pour le corps. Effectivement, à chaque tour où un corps attaque (ou se défend avec une règle optionnelle), le joueur lance deux dés pour savoir si l'unité ne « craque » pas. Et un modificateur défavorable s'applique si les divisions d'un corps sont dévastées. Ainsi, un corps frais qui attaque doit faire plus de 2 pour continuer son assaut. En revanche, si deux divisions sur trois sont dévastées, il lui faut faire plus de 5 à 7 suivant la valeur de son chef (et 10 à 12 si les trois divisions sont dévastées !). Si ce test est raté, les unités perdent leur ordre et doivent quitter le champ de tir de l'ennemi...

Bref, nos petits bouts de carton ne vont plus à la mort aussi docilement ! Cela procure aux joueurs des moments d'une rare intensité où chacun attend de savoir lequel des deux va craquer le premier.

Cela conduit également les joueurs à agir différemment. L'une des réalités les moins apparentes dans les jeux sur carte est le besoin d'avoir des troupes fraîches pour exploiter une percée

Tous les jeux de la série Civil War



● **In Their Quiet Fields** (2e édition, disponible) : la bataille d'Antietam, 1862

L'armée de Lee est acculée au Potomac par une armée du même nom aux effectifs pléthoriques. Connue comme le jour le plus sanglant de l'histoire américaine, cette bataille se prête cependant mieux au jeu en solitaire qu'au jeu à deux. Le joueur nordiste a en effet ses actions limitées par d'importantes restrictions, indispensables pour représenter l'incroyable léthargie dont fit preuve le chef de cette armée.

● **Thunder at the Crossroads** (2e édition, rare) : la bataille de Gettysburg, 1863

Une rencontre fortuite qui devint la plus importante bataille de la guerre de Sécession. Ce jeu est très certainement la meilleure simulation de cette bataille car il met l'accent sur les difficultés de commandement, qui sont les principales raisons de la défaite sudiste.

● **August Fury** (rare) : la seconde bataille du Bull Run, 1862

Une partie de l'armée rebelle est isolée et en voie d'être détruite par l'ensemble de l'armée du Potomac. Il lui faut résister à l'assaut nordiste suffisamment longtemps pour que l'autre aile la renforce. La supériorité du commandement sudiste est à l'honneur dans cette bataille. Ce jeu fait partie de la première génération de la série et ne possède donc ni les graphismes des jeux suivants, ni la version définitive des règles.

● **Barren Victory** (rare) : la bataille de Chickamauga, 1863

L'une des rares grandes victoires confédérées sur le théâtre d'opérations de l'Ouest. Comme *August Fury*, ce jeu est de la première génération de la série.

● **Bloody Roads South** (rare) : la bataille du Wilderness, 1864

La première confrontation entre les deux « grands » de cette guerre : Grant et Lee. Cette féroce bataille a lieu sur un champ de bataille couvert d'une végétation incroyablement dense, où l'action se concentre autour des rares routes et clairières.

● **Perryville** (rare) : 1862

La « bataille » qui clôture la tentative d'invasion de l'Ohio par les armées rebelles. Les faibles effectifs engagés en font un excellent jeu d'initiation à la série.

● **Embrace an Angry Wind** (rare) : la bataille de Franklin et « l'affaire » de Spring Hill, 1864

La fin de l'armée de l'Ouest sous les ordres du général Hood. La situation offerte par ce jeu en fait probablement l'un des plus intéressants de la série. L'accent doit être mis sur la manœuvre pour éviter de répéter les erreurs du passé.

● **No Better Place to Die** (disponible) : la bataille de la Stone River, 1862

Une bataille classique opposant des armées aux effectifs similaires. Son issue dépend donc des choix des deux joueurs. Il s'agit d'un excellent jeu d'initiation car sa taille est modeste.

● **April's Harvest** (disponible) : la bataille de Shiloh, 1862

L'attaque surprise des confédérés faillit l'emporter et seule l'arrivée opportune d'une seconde armée nordiste sauva la carrière de Grant. Un jeu intense grâce à l'arrivée incertaine des renforts nordistes.

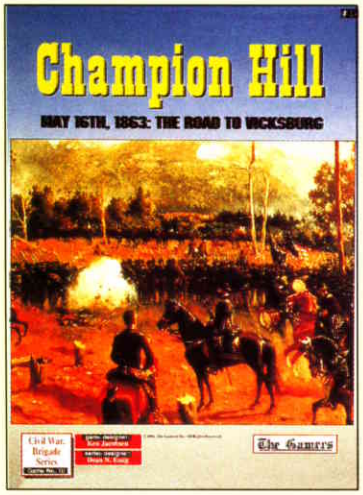
● **Champion Hill** (disponible) : 1863

La bataille qui scella le sort de Vicksburg et du Mississippi. Les deux camps ont des chefs très inégaux, ce qui amène certaines unités à fournir la plus grande part de l'effort alors que d'autres semblent peu concernées par la bataille. Encore un bon jeu d'initiation.

● **Gaines Mill** (disponible) : les batailles de Gaines Mill et de Mechanicsville, 1862

Dernier paru, ce jeu est le premier d'une série de trois qui permettra de simuler l'ensemble de la campagne des Sept jours, campagne durant laquelle Lee commanda pour la première fois l'armée de Virginie du Nord et repoussa au cours d'une série de violentes batailles les nordistes des abords de Richmond jusqu'à la mer. Ce jeu couvre les premières batailles de la campagne.

Tous ces jeux présentent, en plus des scénarios historiques, des scénarios alternatifs et des variantes qui relancent l'intérêt des batailles étudiées. Ainsi, la modeste bataille de Perryville peut devenir une bataille majeure de la guerre, tandis que les forces rebelles présentes à Gettysburg peuvent s'enrichir d'un quatrième corps. Certaines variantes sont même plus intéressantes que la bataille historique ! ❐



PHILIBERT
JEUX - FIGURINES

LES PROMOS
Dans la limite des stocks disponibles

WATERLOO 1815 + IÉNA 1806 550F. Franco

VICKSBURG + CHICKAMAUGA 500F.Franco

Columbia games		
- West front	~~300~~	300
- Volga front	~~180~~	140
- East Front	~~395~~	315
3W		
-Laurence of arabia	~~180~~	140
-Ironsides Irish rebellion	~~259~~	195
- Raid on Richmond	~~190~~	152
- Army group center	~~185~~	145
- Scratch one flat top	~~185~~	145
- Tide of fortune	~~225~~	180
Decisions games		
- Four battles of the ancients I	~~190~~	152
- Battle for the ardennes	~~240~~	192
the gamers		
- Marengo	~~220~~	175
- April's harvest	~~195~~	159
- Force Eagle's war	~~265~~	210
Victory Games		
- Shell shock	~~265~~	215
- Purple heart (ext Ambush)	~~225~~	180
GDW		
- Bloody kasserine	~~135~~	110
Avalon hill		
- Machiavelli	~~395~~	195
- Géronimo	~~395~~	230
- Kingmaker	~~240~~	190

Simulation Informatique

Achtung Spitfire (PC/MAC)	380
Opération Panzer (PC)	431
Close Combat II (PC/MAC)	397
Age of Empire (PC)	368
Contre attaque (PC)	280
Imperialism (PC/MAC)	430
Stalingrad (PC/MAC)	390
Ardennes Offensive (PC)	490

- JEUX DE GUERRE -
(nouveautés - sous réserves de disponibilité)

TILSIT EDITIONS (JEUX EN VF)

AFRICA 1880 (PLATEAU)	285
WATERLOO 1815 (TRADe DE L'ARMÉE DU NORD)	290
IÉNA 1806	290
VICKSBURG	275
CHICKAMAUGA	275

AUSTRALIAN DESIGN GROUP
(...nombreux retards, indépendants de notre volonté !)

WORLD IN FLAMES 6th deluxe	820
WORLD IN FLAMES 6th ed.	375
WORLDS IN F DELUXE update	350
SHIPS IN FLAME	189
PLANES IN FLAME	160
AFRICA IN FLAMES	130
ASIA IN FLAMES	130
WORLDS IN F. ANNUAL 94/95	130

CLASH OF ARMS

OPERATION SPARK	300
SUPERMARINA 2	135
CA : THE AGE OF FIGHTING SAILS	330
LEUTHEN	445
HOME BEFORE THE LEAVES FALL	650
SIX DAYS OF GLORY	260
THE KINGS WAR	270
ALBUERA-ESPAGNOL	260
CORRUNNA-ESPAGNOL	320
ESPAGNOL-TALAVERA	350
ZORNDORF	280
KÖLIN	279
1807 : THE EAGLES TURN EAST	280
ARMY OF THE HEARTLAND	330
RISING SUN (CMD AT SEA I)	415
SUPERMARINA (CAS II)	370
NO SAILOR BUT A FOOL (CAS III)	182
HARPOON IV	385
ACHTUNG SPITFIRE	270
OVER THE REICH	260
SPEED OF HEAT	290
LANDSHIPS	250
PRELUDE TO DISASTER	235

GAME RESEARCH DESIGN

SECOND FRONT	850
WAR IN THE DESERT (en stock)	620
FOR WHOM THE BELL TOLLS	440

GMT

BARBAROSSA : ARMY GROUP NORTH	335
BATTLE FOR NORTH AFRICA	228
GLORY	245
INVASION : NORWAY	245
THE THREE DAYS OF GETTYSBURG	390
8th AIR FORCE	265
CAESAR	330

BATTLES OF WATERLOO	270

AVALON HILL

STRASHIP TROOPERS : MOVIE ED.	225
STONEWALL'S LAST BATTLE	220
HANNIBAL	270
LONDON'S BURNING	240
GERONIMO	270
EMPIRE OF THE RISING SUN	370
BREAKOUT NORMANDY	220
M.B.T.	260
TURN POINT STALINGRAD	210
MACHIAVIELI	235
AVANCED SQUAD LEADER	310
A.S.L. ACTION PACK 1	135
A.S.L. SOLO	245
CARTES A.S.L. / S.L.	35
A.S.L. ANNUAL 96	160
BEYOND VALOR	270
PARATROOPER	170
YANKS	245
PARTISAN	139
WEST OF ALAMEIN	349
LAST HURRAH	149
HOLLOW LEGIONS	189
CODE OF BUSHIDO	273
GUNG HO	375
CROIX DE GUERRE	235
KAMPFGRUPPE PEIPER I	260
KAMPFGRUPPE PEIPER II	295
RED BARRICADES	224
PEGASUS BRIDGE	209
SQUAD LEADER	225
CROSS OF IRON	189
G.I. ANVIL OF VICTORY	253
CRESCENDO OF DOOM	220

PRINCE AUGUST
moules et accessoires 25 et 54 mm Napoléonniens
(liste de prix sur simple demande)

ORIFLAM (VF)

SAGUNTO	329
ALEXANDRIA	270
YOM KIPPOUR	249
NACH FRANKREICH	349
STALINGRAD	235
AFRIKA	255
LES AILES DE LA GLOIRE	250
SPQR	330
ÉLÉPHANTS DE GUERRE	119
CONSULS	119

Liste extraite du tarif général - Prix uniquement valables en vente par correspondance ! Sauf indiqué, tous nos jeux sont en V.O.

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMENT COMMANDER ?

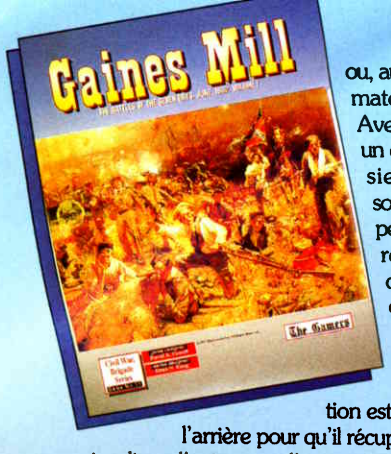
Par courrier : *sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F)*
Par téléphone : *au **03 88 32 65 35** avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.*

TOUS LES ENVOIS SONT POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
***FRAIS DE PORT** : 35 F EN FRANCE MÉTROPOLITAINE*
***PORT GRATUIT** : POUR LES LIVRES ET POUR TOUTE COMMANDE SUPÉRIEURE A 450 F*

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
✆ 03 88 32 65 35 / ✉ 03 88 32 26 37

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop



ou, au contraire, colmater une brèche. Avec ce système, un corps dont plusieurs divisions sont dévastées ne peut plus rien faire, car il a tendance à « craquer » dès les premières salves ennemies. La solution est de l'amener à l'arrière pour qu'il récupère, mais cela implique l'existence d'autres troupes capables de le remplacer sur la ligne de front. De ce fait, un joueur qui engage toutes ses forces dès le début de la bataille risque de voir ses attaques s'épuiser avant d'atteindre ses objectifs et d'être impuissant face à une attaque concentrée de son adversaire sur un point du front. En réalité, avec ce système, la réussite d'une attaque dépend plus de la marge dont disposent les unités entre leur niveau de pertes et leur seuil de dévastation que du simple nombre. Désormais, il convient de gérer ses effectifs en ne menant que des attaques/défenses utiles à l'issue de la bataille.

Des combats laborieux

Sur le recto du pion, les unités présentent juste leur identification et une sobre illustration d'une ligne de bataille. Leur verso, quant à lui, n'indique guère que leur moral en plus (de A à E). En fait, les informations essentielles se trouvent sur les Loss Charts (tableau de pertes). Là, les joueurs ont l'ensemble de leurs brigades, classées par division et par corps, avec leur moral et surtout leur effectif et leur seuil de dévastation. Cet effectif est représenté par une série de petites cases, représentant chacune 100 hommes, subdivisées en petits groupes correspondant chacun à une lettre qui symbolise le potentiel de tir de l'unité. Pour illustrer ces propos, examinons le cas de la brigade VaeVictis :

VaeVictis/A AA□ AB□□□□□
A□□□✓□□ B□□□ C□□□

Cette brigade a un moral de A, un effectif initial de 1 700 hommes (17 cases) et un potentiel de tir en début de partie AA. Après une perte, son potentiel de tir tombe à AB, après 6 pertes à A, et après 9 pertes, elle est dévastée.

Lors des tirs, les lettres de potentiel sont transformées en valeur de puissance de feu variable suivant la distance de la cible. Ainsi, une unité avec un potentiel de A qui tire sur une cible adjacente a une puissance de feu de 4, ou de 2 si elle est à deux hex. En dépit de la simplicité de la plupart des règles, la résolution d'un tir est assez laborieuse. D'abord, il convient de faire le calcul de la puissance de feu (cela est rapide une fois que le joueur a assimilé la conversion). La véritable difficulté est le nombre impressionnant de jets de dés à faire : un jet sur la Table des tirs, un jet s'il faut arrondir le résultat (il y a des résultats 1/2 !), un jet si un chef est présent, un jet sur la Table des égarés et un autre sur la Table de moral. Bref, jusqu'à 5 jets de dés pour un seul tir !

La Table des tirs est sanglante et comporte peu de modificateurs (notamment dus au terrain). Les pertes elles-mêmes sont de deux types : les pertes définitives, données par la Table des tirs, et les pertes récupérables, données par la Table des égarés.

Si les premières dépendent essentiellement de la puissance de feu concentrée sur l'unité, les secondes sont surtout fonction du moral de l'unité ; plus il est mauvais, plus l'unité a tendance à se décomposer. Les égarés peuvent être récupérés et un bon joueur cherchera donc à faire tourner son effectif pour pouvoir récupérer ses forces. Enfin, la Table de moral donne des résultats variés et très aléatoires, ce qui représente bien l'impact imprévisible d'un tir sur des unités qui ne sont pas des troupes régulières. Les résultats s'étalent du fanatisme à la fuite en déroute, avec trois états de moral intermédiaires.

Globalement, les combats sont très meurtriers et, dans la plupart des cas, les brigades deviennent dévastées en moins de deux heures (4 tours). Pourtant, il existe un autre type de combat encore plus meurtrier : le combat rapproché. Cette forme de combat est en fait un tir à très forte puissance de feu. A conseiller uniquement à ceux qui désirent conquérir rapidement une position... ou saigner leurs propres unités !

Un résultat historique

L'ensemble de ces règles concourt à donner des parties où les actions se font par à-coups, avec des attaques qui durent rarement plus de deux à trois heures. Un temps largement suffisant pour que les troupes engagées deviennent presque inutiles pour d'autres actions, notamment offensives.

Aussi, les joueurs doivent toujours garder à l'esprit que la moindre action de leurs unités va les user et les rendre moins efficaces pour la suite des opérations. Du coup, ils doivent éviter de déclencher les hostilités sans avoir pleinement étudier l'intérêt de cet engagement dans leur plan d'ensemble. Cette réflexion est indispensable autant en défense qu'en attaque, car le peu de modificateurs sur la Table de tirs tend à générer des pertes similaires entre attaquants et défenseurs.

Outre cet effort de réflexion pour établir un plan de bataille, cette série oblige à modifier l'objet d'une attaque. Désormais, l'objectif n'est plus tant la destruction d'une unité adverse, mais soit la destruction de son potentiel offensif, soit, et surtout, la capture d'un terrain riche en points de victoire ou propice à une défense acharnée (hauteur et tranchée). En résumant, pour maîtriser cette série, le joueur doit comprendre que la moindre action va causer des pertes et réduire le potentiel de ses unités. Une notion parfaitement réaliste quand il s'agit de simuler des batailles basées sur l'attrition.

La série *Civil War Brigade* a donc de nombreux atouts pour intéresser la plupart des joueurs férus de batailles de la guerre de Sécession. Plus simple à aborder que les jeux à l'échelle régimentaire de Richard Berg (voir VV n° 7), elle introduit, avec ses règles de commandement et de contrôle des troupes, des notions qui donnent une saveur historique inégalée aux parties. Cela en fait oublier les différentes simplifications dans d'autres domaines et, surtout, son aspect « administratif » car il faut tout à la fois noter les ordres et cocher les pertes. Cependant, ces innovations peuvent dérouter les joueurs les moins expérimentés, d'autant plus que la présentation des règles est bien loin d'être toujours très claire. La pratique par correspondance ou en solitaire est possible et permet peut-être de mieux apprécier encore la richesse des mécanismes.

Bref, ne restez plus un instant dubitatif devant les boîtes de The Gamers, chacune d'entre elles renferme des jeux d'une incroyable richesse ! ❐

Le commandement

Pour illustrer l'intérêt du système d'ordre, voici un exemple précis à Gettysburg.

A 10 h, l'avant-garde de l'armée rebelle entre sur la carte. Face à elle, seul un écran de cavalerie nordiste défend l'approche de Gettysburg. Comprenant le péril de la position, le joueur nordiste choisit d'anticiper l'avancée sudiste et de la repousser par le biais d'une contre-attaque.

Pour cela, le joueur note l'ordre suivant qu'il fait envoyer par le général Reynolds, chef par intérim de l'armée nordiste, à Wadsworth, chef de la 1re division du 1er corps : « *Attaquez toute unité rebelle qui aurait pris pied sur Mc Pherson's Ridge pour l'en déloger.* »

Comme les deux chefs sont proches, l'ordre parvient dès le tour suivant au subordonné. Cela ne signifie pas qu'il va être suivi et l'Acceptance Table est consultée pour savoir s'il est accepté. Le résultat dépend de la valeur de commandement des deux chefs impliqués, mais aussi de plusieurs facteurs qui sont au choix du joueur lorsqu'il envoie son ordre, comme son mode de transmission (si le général en chef se déplace lui-même, l'ordre a davantage de chances d'être rapidement accepté que s'il est transmis par un aide de camp sans ordre écrit).

Supposons que Wadsworth n'ait pas été dynamique et que l'ordre ne soit finalement accepté qu'à 12 h 30. Ce n'est qu'à partir de cette heure que sa division pourra, et devra, suivre cet ordre. Dans ce cas, sa division est envoyée à la mort, car à cette heure, les rebelles ont désormais deux divisions pour l'accueillir ! Il ne lui reste plus qu'à essayer désespérément de faire preuve d'initiative. Voici en tout cas l'exemple typique d'un ordre opportun à un moment, mais complètement caduc par la suite. D'où l'importance de l'anticipation ! ❐

L'INITIATIVE DES CHEFS (modification de règle)

Après de nombreuses parties sur cette série et pour la rendre encore plus palpitante, il semble intéressant d'utiliser une nouvelle table d'initiative. Ce tableau remplace la table d'initiative du livret de règles afin d'éviter que l'initiative soit la procédure habituelle pour donner des ordres, y compris pour les mauvais chefs ! Avec cette règle, elle devient, comme il se doit, le recours des meilleurs chefs ou des situations désespérées.

	Valeur de commandement du chef				
Résultat	0	1	2	3	4
Le chef fait preuve d'initiative	12	12	11-12	10-12	9-12
Il ne se passe rien	7-11	6-11	5-10	4-9	3-8
Le chef fait une stupidité	2-6	2-5	2-4	2-3	2

Test avec deux dés à six faces.

Remerciements à Vincent Bara.

LA CIVIL WAR BRIGADE SERIES

Série de onze jeux grand-tactiques éditée par The Gamers et simulant différentes batailles de la guerre de Sécession. Echelle de la brigade, un tour = 1/2 heure, un hex = 200 yards.

Qualités : excellent système de commandement et de contrôle des troupes, diversité et qualité des variantes historiques.

Défauts : résolution des combats lourde et travail administratif pour tenir à jour ses ordres et ses pertes.

DANS LE N°1 DE

Wing Masters

UNE REVUE DU GROUPE Histoire & Collections

DECOLLAGE IMMEDIAT AVEC

Le Tempest de Clostermann

Le Me 109

Le Skyraider

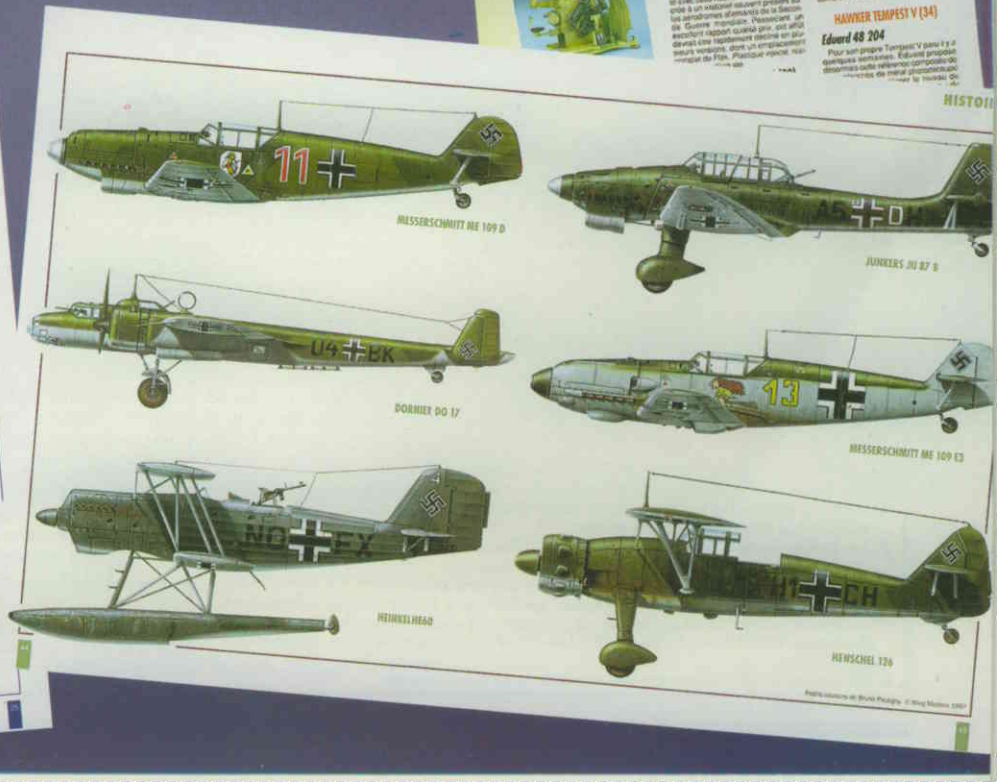
Le Raiden

Le Sunderland

L'histoire de la Luftwaffe

Et découvrez toutes les nouveautés maquettes, accessoires, livres...

39 F en kiosque



SCENARIO ASL/VV 13

SUR LES CHEMINS DE ROME

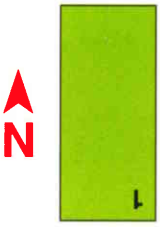
CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur italien gagne s'il contrôle 2 des 3 bâtiments suivants : F3, F5 et K5, en infligeant plus ou autant de CVP qu'il n'en a subi.

ROME, ITALIE, le 9 septembre 1943

Dans la soirée du 8 septembre 1943, les forces allemandes proches de Rome reçoivent le nom de code « Axe », signal pour neutraliser l'ensemble des forces armées italiennes. En effet, les autorités italiennes ont entamé des contacts avec les chefs alliés et le temps presse. Mais, si la capitale est défendue par plusieurs divisions parmi les meilleures de l'Armée royale, elles manquent de carburant et de munitions et sont parfois imbriquées avec des unités adverses. Par conséquent, les Allemands mettent vite sur pied plusieurs Kampfgruppen et convergent vers la Ville éternelle. Les combats débutent dès l'aube du 9. Malgré une résistance acharnée, les parachutistes de la 2. Fallschirmjäger-Division progressent par la Via Ostiense dans les faubourgs de Rome. Néanmoins, les Italiens essaient desespérement de repousser les « tedeschi » à la mer !

PLACEMENT DES CARTES

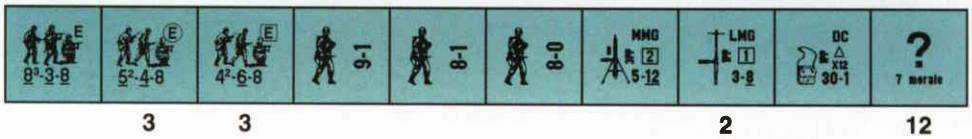


BALANCE

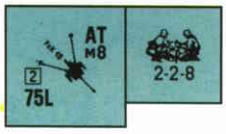
- Les Semovente ne souffrent pas d'Ammunition Shortage.
- Remplacer un Leader 8-1 italien par un 8-0.

	1	2	3	4	5	6	FIN
Les Allemands se placent en premier							
Les Italiens se déplacent en premier							

Eléments renforcés du Fallschirmjäger-Regiment 6 [ELR : 5]
se placent au sud de la rangée Q incluse {SAN : 3} :



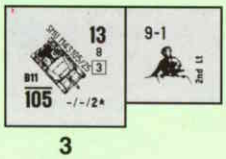
3 3 2 12



Panzerjäger du Fallschirmjäger Panzerjäger Battalion 2
entre au tour 3 par le bord sud :

Eléments du 1° Reggimento « Granatieri di Sardegna » [ELR : 3] et du 600° Gruppo Semoventi
se placent au nord de la rangée W incluse { SAN : 3}:

13 2



3

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Moderate*, sans vent au début. Tous les bois sont des vergers (et donc Inherent Terrain) et tous les bâtiments sont en pierre, voir RSS 5. Le Kindling est interdit.
2. Le 8-3-8 allemand et un 4-4-7 italien (noter l'ID) sont Assault Engineer avec un Moral souligné. Les Allemands n'ont pas de PFk.
3. Les Italiens souffrent d'Ammunition Shortage. Utiliser un pion de StuG 105/25(i) (avec les caractéristiques du SMV da 105/25) pour le SMV manquant.
4. Civilian Interrogation (Friendly) est en vigueur pour le joueur italien.
5. Les bâtiments n'ont que le rez-de-chaussée, un TEM de + 2, une capacité d'empilement normale de 1 Squad. Tous les hexsides de bâtiments sont considérés comme des hexsides de Rowhouses (B23.71) sauf durant le RtPh. Les blindés ne peuvent ni se placer, ni entrer dans les bâtiments.
6. Les équipages d'AFV ne peuvent quitter volontairement leurs véhicules.

EPILOGUE

Les Semovente de la division blindée Ariete viennent prêter main forte aux grenadiers et contre-attaquent la pointe du Kampfgruppe von der Heydte. Mais les Allemands disposent de tubes antichars de 75 mm qui détruisent le premier blindé italien et forcent les autres à se replier. La réaction italienne est brisée. Les paras peuvent poursuivre leur avance vers le centre de Rome.

Errata scénario VV n° 12

Conditions de victoire : le joueur allemand gagne s'il marque plus de CVP que le joueur russe. Les bâtiments sur la carte 10 à l'ouest de O compris valent 1 VP chacun. Le joueur allemand doit contrôler un minimum de huit bâtiments.

RIVOLI 1797

A l'aube du 14 janvier, Bonaparte est à Rivoli avec 10 000 hommes et 12 canons, impatient de recevoir les renforts appelés quelques jours auparavant. C'est alors que l'armée autrichienne attaque le col de l'Incanale, monte sur le plateau de Rivoli et rejoint Alvinczy avec la cavalerie lourde et l'artillerie.

Second volume de la série «les Batailles de la Révolution & de l'Empire», «Rivoli 1797» contient deux types de règles distincts : le premier, court et simple, le second permettant une augmentation progressive de la difficulté. Ce jeu peut être joué d'une façon encore plus avancée en utilisant le système des règles présentées par Simtac dans «Sagunto», «Los Arapiles» et «Alexandria».

- 648 pions
- une carte 95 x 67
- un livret de règles
- une table de jeu et de terrain en couleur
- deux ordres de bataille 40 x 30
- un descriptif de la bataille
- deux dés à dix faces
- deux aides de jeu

Bon de Souscription

(pour toute commande passée avant le 15/01/98)

A renvoyer avec votre règlement par chèque à l'ordre d'**ORIFLAM, 132 rue de Marly, 57950 Montigny-les-Metz.**
Oui, je désire recevoir le jeu RIVOLI 1797, au prix unitaire de 320 francs, franco de port.
Nom . . . . . Prénom . . . . . Adresse . . . . . .
Code Postal . . . . . Ville . . . . . .Téléphone . . . . . .
Adresse e-mail Oriflam : Oriflam@bplorraine.fr

ORIFLAM

CHAMPS DE BATAILLE

Les amendements de DBM 2.0

LA dernière version de *DBM*, qui vient tout juste d'être publiée, comprend des modifications très importantes, et qui peuvent s'appliquer en partie à *Champs de bataille*.

Par Théophile MONNIER

La fameuse règle de jeu avec figurines *DBM* vient d'être republiée dans sa version 2.0. Cette nouvelle version comprend de très nombreux amendements, de nouvelles règles et des modifications de listes d'armées, tout un ensemble de choses qui vont certainement entraîner d'importantes évolutions sur les tables de jeu. Dès l'année prochaine, cette nouvelle version sera en tout cas effective en compétition.

A première vue, les règles de *Champs de bataille*, notre système de jeu en encart adapté de *DBM*, pourraient très bien se passer de ces modifications. Toutefois, il nous a semblé intéressant de présenter les principales évolutions de *DBM* — en les adaptant à *Champs de bataille* — car elles représentent l'immense expérience acquise depuis la première parution de la règle et des ajustements qui favorisent toujours l'intérêt du joueur.

Si les joueurs de *Champs de bataille* peuvent traiter toutes les modifications suivantes comme optionnelles (libre à eux de les utiliser en partie ou en entier), elles présentent pour *VaeVictis* un caractère « officiel » et seront considérées comme en vigueur pour nos prochaines extensions. Nous invitons également les organisateurs de compétition sur *Champs de bataille* à utiliser ces nouvelles règles en leur totalité, en l'indiquant toutefois au préalable aux participants pour ne pas occasionner de mauvaises surprises de dernière minute...

Nous présentons toutes les modifications essentielles, même si elles ne concernent pas des troupes incluses dans les pions déjà publiés, pour les joueurs qui utilisent des armées issues directement des livres d'armée *DBM*.

Placement du terrain

DBM 2.0 utilise une nouvelle règle de placement du terrain beaucoup plus aléatoire. Le défenseur, comme déterminé par le jet de dé, choisit toujours ses éléments de terrain, mais ceux-ci sont maintenant placés aléatoirement sur l'un des six secteurs de la carte (avec 1d6).

La taille des cartes pour *Champs de bataille* et la disponibilité des éléments de terrain rendent toujours très difficile l'adaptation stricte de ces règles. Nous proposons la solution suivante.

Remarque préliminaire : la disponibilité des éléments de terrain, fournis par VV ou réalisés par les joueurs, conditionne l'application des règles suivantes. Pour les joueurs n'utilisant ou ne disposant pas d'éléments de terrain (carte « brute »), il suffit de s'en tenir à la règle de base (l'attaquant choisit son côté sur 1 à 4 au dé).

1. Les deux joueurs jettent un dé et ajoutent leur score d'agressivité. Le score le plus élevé est celui de l'attaquant, l'autre joueur est défenseur. L'attaquant décide de suivre une route ou une rivière pour son invasion. Il peut donc soit placer une route ou une rivière de son bord de carte au bord adverse, soit considérer qu'un côté de la carte (non visible) est une zone d'eau (pas de marche de flanc de ce côté).

De plus, si l'attaquant place une route (ou non si les joueurs n'ont pas d'éléments de terrain de route !), il peut placer de 0 à 3 éléments de colline pentue sur la carte.

2. Le défenseur place ensuite ses terrains obligatoires (si indiqués par la liste) et de **2 à 3** éléments de terrain de la manière suivante. La carte est d'abord divisée en six carrés (deux au centre, quatre de flanc) numérotés de 1 à 6. Pour chaque élément de terrain, le défenseur jette 1d6 et place l'élément sur le carré correspondant, librement, mais de manière à ce que tout le terrain soit inclus dans le carré. Si un élément doit être placé dans un carré où il n'y a plus assez d'espace, il n'est pas placé et est perdu.

Le défenseur peut placer une rivière (qui compte parmi les éléments), mais uniquement du centre d'un petit côté de carte à l'autre, ou une rivière sur un côté de carte si obligatoire.

3. Les deux joueurs placent ensuite leurs corps (et ses embuscades pour le défenseur), selon les règles normales. L'attaquant joue en premier.

Troupes démontées

Les troupes capables de démonter sont maintenant moins puissantes que préalablement :

– les chevaliers armés d'arc démontent en Archers (S) s'il s'agit de Chevaliers (X), sinon en **Archers (O)** ;

– la cavalerie démonte en Archers (I) s'il s'agit de Cv (I), sinon en **Archers (O)** ;

– les Chevaliers (S), (O) ou (I) démontent en **Lames (S)**, les Chevaliers (F) en **Sp (O)** ou **Lames (O)** selon les listes, les Chevaliers (X), enfin, démontent en **Sp (S)**.

Pour *Champs de bataille*, cela veut dire que les chevaliers **carolingiens** démontent maintenant tous en Sp (O) ou en Archers (O), ce qui pose un gros problème de pions ! En attendant de nouveaux pions, les joueurs doivent considérer les archers montés carolingiens comme devenant Archers (O) et tous les piquiers comme étant des Sp (O).

Idem pour les Chevaliers (F) **gépides**, qui démontent maintenant en Sp (O).

Généraux alliés

Les généraux alliés coûtent, en points d'achat, la valeur suivante :

– général allié régulier : **+ 10** points que la troupe correspondante ;

– général allié irrégulier : **+ 5** points que la troupe correspondante.

Par exemple, un général régulier allié Cv (S) coûtera 20 points, le même, irrégulier, coûtera seulement 14 points (une Cv [S] régulière coûte 10 points de base, l'irrégulière 9 points).

De plus, le risque d'allié non fiable (4.3) devient plus faible.

Si le premier jet de dé de PA pour un corps allié est égal à **1**, l'allié devient non fiable.

Un général allié non fiable **irrégulier et d'une autre nation** change de camp si un des corps du joueur devient démoralisé. Un général non fiable **régulier ou irrégulier et de même nation** change de camp en cas de **guerre civile** si un corps du joueur devient démoralisé.

Utilisation des PA

● Le coût supplémentaire suivant s'applique à la dépense de points d'action :

+ 1 PA pour faire se déplacer un groupe qui comprend de l'infanterie montée, des chevaliers, de la cavalerie ou de la cavalerie légère **et** des troupes à pied (sauf des **Psiloi**). Exception : un général monté n'est pas pris en compte pour cette pénalité.

Cette nouvelle règle, excessivement importante, vise à encourager les joueurs à organiser leurs corps de manière historique, l'infanterie d'une part, la cavalerie de l'autre. On notera toutefois que les éléphants ne sont pas pris en compte dans cette restriction.

● **Mouvement d'unités irrégulières**

La pénalité de PA pour des unités irrégulières qui ne dépensent pas tous leurs points de mouvement devient la suivante :

+ 1 PA pour des unités irrégulières (sauf Psiloi) qui ne dépensent pas **tous** leurs points de mouvement.

La règle est donc assouplie. Dorénavant, cette pénalité ne s'applique que si des irréguliers, et uniquement eux, dans un groupe n'avancent pas de leur maximum, les mouvements des réguliers dans ce même groupe n'étant plus pris en compte.

Archers

● Aucune unité d'archers, même (X), ne peut volontairement aller au contact sur le front d'une unité montée adverse si elle est capable de faire feu sur cette unité.

● Une unité d'archers ne tire pas si le recul de la cible provoque la destruction d'une unité amie.

● Une unité d'archers ne peut apporter un débord ou un rang de support au tir que si elle est de **même qualité** et du même corps que l'unité qui tire, et si aucune n'est située en **terrain difficile**.

LES ARMEES DE CHAMPS DE BATAILLE

EGYPTIENS
(1550-1070)
VV n° 15
72 pions

HITTITES
(1380-1180)
VV n° 15
72 pions

NEO-ASSYRIENS
(745-681)
VV n° 15.
91 pions

MEDES
(835-550)
VV n° 15
72 pions

SCYTHES
(750-50)
VV n° 15
57 pions

GRECS CLASSIQUES
(450-275)
VV n° 1
96 pions

FRANCS
(250-496)
VV n° 9, 10, 11, 12
56 pions

ROMAINS PATRICIENS
(425-493)
VV n° 9, 10, 12
82 pions

PERSES SASSANIDES
(220- 637)
VV n° 9, 10
47 pions

OSTROGOTHS
(493-578) ou
GEPIDES (250-566)
VV n° 12
48 pions

EMPIRE ROMAIN D'ORIENT
(493-578)
VV n° 9, 10, 12
68 pions

WISIGOTHS
(419 -711)
VV n° 12
36 pions

BURGONDES
(250-534)
VV n° 18
32 pions

HUNS
(374-559)
VV n° 12
28 pions

MUSULMANS AFRIQUE DU NORD
(696-1160)
VV n° 9, 10, 11
70 pions

CAROLINGIENS
(639-888)
VV n° 9, 10, 11
94 pions

EGYPTIENS AYYOUBIDES
(1171-1250)
VV n° 17
42 pions

CROISES TARDIFS
(1150-1303)
VV n° 17
48 pions

2.5 - Unités impétueuses

● Les unités de **Hordes (S)** ou **(F)** sont considérées comme impétueuses. Les unités de **Spears**, de toutes qualités, ne le sont **plus**.

● Les unités obligées de faire une avance impétueuse effectuent maintenant **deux mouvements de marche** à la suite, mais doivent respecter la limite de 9.3 (unité ennemie à 4 hex. ou moins = un seul mouvement).

Unités diverses

Certaines unités subissent des modifications :

● **Unités (F)**

Les unités **(Fast - F)** montées ont un potentiel de mouvement réduit de **1** en terrain accidenté. De plus, 9.6 s'applique toujours (un LH [F] perdra donc 2 PM en terrain accidenté), sauf pour les Kn [F] (qui n'appliquent pas deux fois la pénalité !).

● **Eléphants**

Les éléphants peuvent maintenant apporter un débord à une autre unité d'éléphants.

● **Lames**

La valeur de combat des unités de Lames **subissant un tir** est de **4**.

● **Psiloi**

Les unités de Psiloi (uniquement) peuvent se déplacer en groupe en terrain difficile sans être en colonne.

Terrain difficile

L'obligation de se déplacer en colonne dans un terrain difficile ne s'applique que si le groupe **termine** son mouvement dans le terrain difficile. Cela veut dire qu'un groupe situé juste au bord dans un terrain difficile peut quitter ce terrain en ligne (c'est très pratique pour les embuscades !).

Modificateurs au combat

Rangs de support

+ 1 pour une unité composée de deux pions **Cv (I)**, ou d'un pion de Cv (O) ou (S) soutenu par de la **Cv (O)**, contre de la Cv ou de la LH.

Modificateurs tactiques

● Le modificateur de + 1 pour des Kn (S) ou irréguliers ne s'applique plus.

● Le modificateur de – 1 pour des Archers en terrain difficile ne s'applique plus.

● Le modificateur de – 1 pour un corps **démoralisé** devient un modificateur de **– 2**.

Modificateurs de qualité

Le modificateur de **+ 1** pour des troupes de qualité (S) ne s'applique plus contre des troupes également de même type et de qualité (S). (exemple : deux LH (S) au combat n'appliquent plus leur modificateur de + 1 l'un à l'autre).

L'encadré ci-dessus présente toutes les armées proposées dans *VaeVictis*, afin de permettre aux joueurs de classer leurs pions.

Résultat de combat

Les Psiloi sont maintenant détruits par un **tir** qui obtient le double de leur score.

Avance après mêlée

Toutes les unités de **Chevaliers** (sauf chariots et [X]), régulières ou non, doivent avancer après une mêlée victorieuse (exception : contre des Psiloi).

De même, les **Spears irrégulières** doivent avancer après une mêlée victorieuse (bien qu'elles ne soient plus considérées comme impétueuses).

Au contraire, les unités de **Lames** n'avancent plus contre des unités montées.

Le reste des règles d'avance après combat s'applique normalement.

12.1 - Pertes

Les unités de **Hordes (I)** comptent comme **0** pion pour les pertes.

12.3 - Déroute

Les unités d'un corps démoralisé qui a fait une marche de flanc doivent dérouter vers leur côté d'entrée (et non vers le bord de carte ami). ❐

Remerciements à Jean-Philippe Imbach.

La Seconde Guerre revisitée
Les jeux Avalanche Press

AVALANCHE Press, jeune éditeur américain, nous propose de découvrir quelques théâtres d'opérations inédits de la Seconde Guerre mondiale, à travers un système de règles simple et élégant.

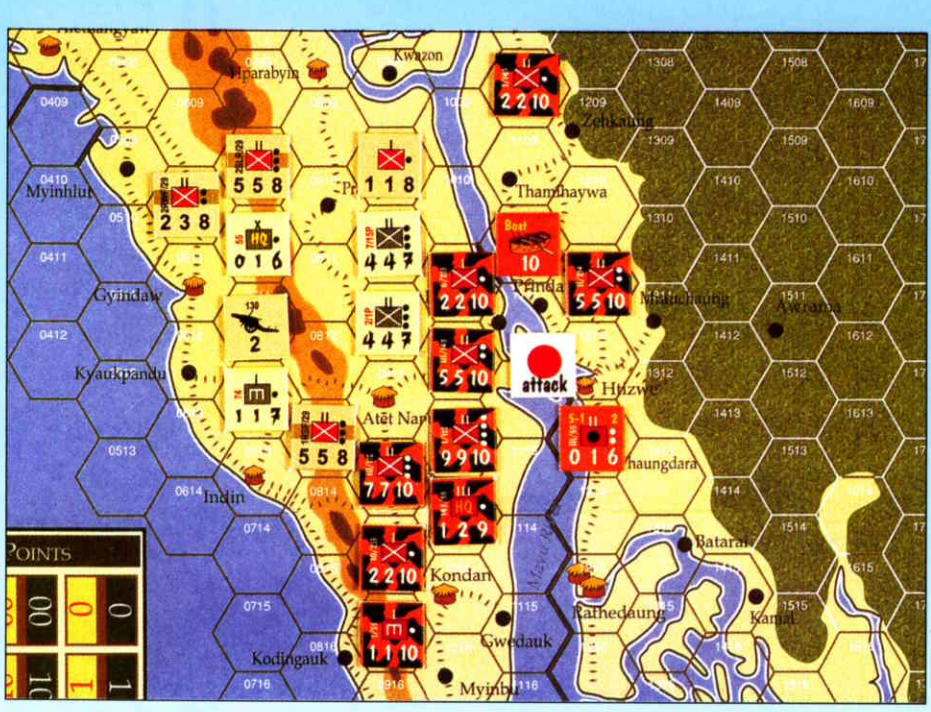
Par Luc OLIVIER

Quel est le point commun entre la reconquête de Leyte, la bataille de Suomussalmi en Finlande et la campagne pour la péninsule d'Arakan en Birmanie en 1942 ? Militairement, aucun rapport, sauf que ces trois campagnes partagent les mêmes règles génériques créées par Michael Bennighof d'Avalanche Press pour reproduire simplement et de façon opérationnelle des opérations militaires quasiment jamais simulées auparavant. Précisons, pour éviter toute confusion, qu'Avalanche développe en parallèle une autre série de jeux plus tactiques également sur la Seconde Guerre, qui comprend aujourd'hui trois jeux : *Avalanche*, *Red Parachutes* et *Red Steel*. Cette autre série également passionnante n'a rien à voir quant aux mécanismes et sera sans doute présentée prochainement dans VV.

Ces trois jeux comprennent des pions et une carte de bonne qualité, avec symboles OTAN et silhouettes suivant les types de troupes. Les pions utilisent un système de pas de pertes et possèdent des valeurs d'attaque, de défense et de mouvement. Les trois jeux sont semblables quant à leur échelle et leurs règles. Chaque jeu est doté de son propre livret et non d'un double livret de règles standards et règles spéciales ; tout est intégré dans les mêmes règles, ce qui est plus facile à lire tout en restant identique à 90 %.

Les mécanismes communs

La plupart des règles du livret seront familières à tout adepte des jeux de simulation, cependant quelques mécanismes sont originaux ou entraînent des tactiques spécifiques. Ainsi, le système le plus innovant est celui retenu pour la séquence de jeu. Celle-ci n'est pas linéaire, avec une phase par joueur, mais aléatoire et dépend d'un tirage de marqueurs. L'originalité est de ne pas lier des troupes aux marqueurs, comme dans les jeux de Richard Berg, mais de lier des activités de chaque camp.



Le graphisme général des jeux Avalanche est tout à fait plaisant (ici, la carte d'*Operation Cannibal*). Excellente idée : les pions disposant de capacités spéciales de combat dans la jungle présente un fond camouflé.

Ainsi, il existe des marqueurs pour faire bouger et combattre l'ensemble des troupes d'un camp, ou juste *Déplacement* ou *Attaque* qui autorisent seulement l'action évoquée. On trouve également des marqueurs *Au choix* et *Moitié* pour lesquels le joueur doit choisir une action ou la moitié de cette action avec, par exemple, une chance sur deux de pouvoir réellement combattre. Pour *Leyte*, il existe par ailleurs un marqueur spécifique pour les opérations amphibies.

Chaque camp dispose, suivant le jeu, d'un nombre précis de ces pions d'activation qu'il pourra jouer au cours du tour en fonction d'un tirage aléatoire. Paramètre très important, en début de tour, on tire la météo avec un dé et un modificateur donné par la date et les conditions climatiques de la saison. Ce tirage détermine le nombre de marqueurs à choisir par camp et le nombre d'activations qui seront jouées. Chaque joueur devra donc sélectionner les marqueurs qui l'intéressent et espérer les tirer avant la fin du tour, sachant que l'ordre de jeu est complètement aléatoire. Ainsi, il est possible de voir un camp agir plusieurs fois sans réactions ennemies ou l'inverse, ou encore de tirer un ordre de combat inexploitable car l'ennemi s'est retiré. Ce tempo est modulé par le jeu qui précise les paramètres de chaque camp : marqueurs possédés et nombre de pions sélectionnés suivant la météo.

Les règles de mouvement sont classiques, mais il est intéressant de remarquer que le terrain coûte cher et que les zones de contrôle sont perméables. Pour approcher un ennemi, s'en éloigner ou le combattre, il faut dépenser de précieux points de mouvement.

Les mécanismes de combat sont également assez classiques, mais durs et meurtriers pour l'attaquant. Ce dernier peut toutefois « attendrir » la case par un bombardement préalable, souvent trop peu efficace. Enfin, s'il veut minimiser les pertes ou connaître le contenu d'un empilement ennemi, l'attaquant peut engager une reconnaissance, qui divise par deux les pertes occasionnées.

Dernière particularité, on trouve de nombreuses unités spécialement entraînées au combat en terrain spécifique : jungle pour *Leyte* et *Cannibal*, ski pour *Suomussalmi*. Reconnaissables à leur fond camouflé, elles dépensent moins de points de mouvement dans leur terrain de prédilection et peuvent tenter d'y éviter le combat.

Mac Arthur's Return : Leyte 1944

Ce jeu simule la campagne de la Sixième armée américaine du 20 octobre 1944 au 3 février 1945 pour reconquérir l'île de Leyte dans l'archipel des Philippines. Conçue au départ comme une promenade de santé, la capture de l'île allait se révéler un véritable cauchemar face à des Japonais retranchés dans les montagnes et la jungle, et renforcés par des contingents débarqués de la Chine et des îles voisines. Historiquement, les derniers contingents se rendirent en mai 1945 !

La simulation propose cinq scénarios : quatre pour les batailles majeures — les débarquements successifs et la prise de la chaîne de montagnes centrale —, et l'opération King II dans sa globalité, du 20 octobre 1944 au 3 février 1945. Le scénario global est le plus intéressant, mais il est malheureusement très long et éprouvant pour le Japonais qui dispose de peu de moyens. Lorsque l'Américain débarque, il faut courir se cacher dans la jungle et les montagnes, établir une solide ligne de défense avec bunkers puis attendre les GIs. De temps en temps, quelques

renforts permettront un débarquement surprise sur les arrières de l'ennemi et même un assaut parachutiste !

Côté américain, les moyens y sont mais l'avance sera lente à cause des combats peu décisifs dans la jungle, mais aussi parce qu'il faut sécuriser les plages de débarquement, seule voie de ravitaillement possible. La partie est gagnée par l'Américain, soit en décembre si la majorité des ports sont contrôlés, soit en février lorsque tous les Japonais sont morts.

Parmi les règles spécifiques, l'Américain dispose initialement de l'aviation et du soutien naval, qui sont en fait des super artilleries, avec deux missions supplémentaires pour l'aviation qui peut protéger les navires ou attaquer les convois ennemis. Rapidement, ils fuiront sous la pression des kamikazes, mais l'aviation réapparaîtra lors de la capture d'aérodromes terrestres.

Par ailleurs, il peut y avoir quatre débarquements pour l'Américain et deux pour le Japonais. Ils permettent de relancer le jeu, comme dans la réalité, lorsqu'une ligne de défense se révèle trop coriace. Les guérilleros philippins peuvent apparaître mais restent anecdotiques. Enfin, les Japonais possèdent deux unités spéciales : les dépôts d'artillerie et les centres administratifs qu'il faut défendre à tout prix, car leur perte signifie la disparition rapide de l'artillerie pour les premiers et le tirage de moins de marqueurs d'initiative pour les seconds. Une règle optionnelle permet finalement de retourner toutes les unités japonaises sur leur face cachée ; elle est vivement recommandée pour équilibrer la partie et permet au Nippon de reproduire sa résistance acharnée historique.

Globalement, le jeu est intéressant et la situation laisse quelques opportunités au Japonais ; malheureusement, il reste lent et peu dynamique dans son déroulement.

Blood on the Snow : the battle of Suomussalmi (1939-1940)

Le jeu simule l'ensemble des batailles qui se déroulent autour du nœud routier de Suomussalmi en Finlande, au cours de l'hiver 1939. Les Russes voulaient couper en deux la Finlande à partir de ce point, mais les Finlandais résistèrent et encerclèrent de nombreuses unités soviétiques, leur infligeant une cuisante défaite.

La simulation propose quatre scénarios sur la bataille : les trois premiers se déroulent chronologiquement et présentent différentes phases de la campagne, le quatrième représente l'ensemble des opérations du 5 décembre 1939 au 9 janvier 1940. Bien entendu, le dernier scénario est le plus valable mais il est long à finir. Cependant, contrairement aux autres jeux de la série, les trois petits scénarios présentent quelque intérêt car la bataille est vraiment segmentée dans le temps, ils permettent donc d'avoir un bon raccourci des événements.

Dans le scénario global, le Soviétique entre en jeu avec la 163e division et pousse vers la ville face à une nuée de skieurs volatiles mais qui ne présentent pas d'opposition sérieuse. Le problème vient plutôt du ravitaillement, totalement lié à l'unique route : toutes les unités de la division sont regroupées dans les trois hex. de leur QG, la carte étant couverte de forêts et lacs gelés quasiment impraticables pour les troupes normales. Les skieurs finlandais laissent donc passer les grosses unités puis leur coupent la nourriture ou, autre possibilité, le Soviétique installe des garnisons le long de l'axe routier et arrive face à l'ennemi sans moyens sérieux : dur dilemme ! Une semaine plus tard, la 44e division arrive sur l'autre route et pousse également vers la ville, avec les mêmes problèmes.

Côté finlandais, la situation est totalement différente : peu de troupes mais d'excellente qualité, mobiles, sans besoin en ravitaillement, mais extrêmement fragiles. Il faudra tendre un rideau défensif pour ralentir l'ennemi et attendre les renforts, puis couper le ravitaillement du Russe, vaste programme ! Heureusement pour elles, toutes les troupes finlandaises sont disposées face cachées comme dans *Leyte*, mais ce n'est plus ici une règle optionnelle.

En résumé, *Blood on the Snow* est un jeu très agréable, simple, assez rapide et qui offre des opportunités pour les deux camps.

Operation Cannibal (Birmanie 1943)

Le jeu simule la campagne d'Arakan de décembre 1942 à avril 1943, au cours de laquelle le Commonwealth tente de reconquérir la côte ouest de la Birmanie. Le but initial était de redonner courage aux troupes des Indes par une victoire facile et rapide face à des Japonais peu nombreux. En fait, l'offensive, mal préparée, s'enraya rapidement et provoqua même une contre-attaque nipponne qui permit de gagner du terrain face aux Britanniques !

La simulation propose quatre scénarios : le premier est un minuscule scénario d'apprentissage sans intérêt, les deux suivants présentent les deux phases de la campagne et le dernier fournit l'ensemble de l'opération. C'est le seul valable. Malheureusement, il prend du temps pour être mené à bien, même si le faible nombre de pions rend les tours rapides. Le jeu débute avec un bataillon japonais éparpillé le long de la côte et deux brigades anglo-indiennes descendant du nord vers le sud.

L'idéal est de foncer détruire les Nippons pendant qu'ils sont faibles et peu nombreux, mais cela est rendu difficile par deux règles très contraignantes pour le Britannique. D'abord, il lui est interdit de se mettre volontairement hors ravitaillement, c'est-à-dire à plus de trois hex. d'un QG. Ensuite, la route s'arrête au bout de deux hex., après il faut la construire au rythme d'un hex. par impulsion de mouvement.

Heureusement pour l'Anglais, le Japonais tire ses renforts d'Akyab, petit port sur une île au sud de la carte et, pour les envoyer au front, il doit les « libérer » avec un « 1 » au dé (un jet par tour et par unité). Le hasard joue donc un grand rôle dans la défense japonaise, d'abord par les tirages de marqueurs d'actions qui peuvent plus ou moins favoriser l'Anglais, puis dans la libération de ses renforts qu'il faudra ensuite convoyer en barque vers la ligne de front. Le Japonais devra donc choisir un secteur côtier très étroit — la côte est parsemée d'îles et de cours d'eau infranchissables en de nombreux points —, s'y fortifier, installer son artillerie en soutien, bloquer le Britannique et attendre que ses renforts soient suffisamment nombreux pour faire pencher la balance en sa faveur.

Vu ainsi, le jeu peut sembler simpliste mais les conditions de victoire en rétablissent l'intérêt. Le Commonwealth récupère chaque tour des points en tenant des villages ; à la fin du jeu, si un camp n'est pas entièrement détruit (événement assez rare), l'Anglais gagne avec 400 points et perd avec 150. S'il pousse bien au début, il peut espérer gagner une dizaine de points par tour durant au moins la moitié du jeu (soit vingt ou trente tours), pour le reste il faudra tenir et détruire, un sacré défi !

Intéressant, *Cannibal* montre toutefois vite ses limites ; en fait, il faut plutôt le considérer comme un jeu en encart bien ficelé.

Ces trois produits montrent tout le dynamisme et la créativité de la nouvelle vague américaine : des mécanismes simples et élégants sur des thèmes inédits. Les règles génériques permettent d'appréhender le jeu plus rapidement et le système de marqueurs d'actions, à la fois choisis puis tirés au hasard, autorise un suspens calculateur. Les mécanismes sont parfaitement adaptés aux longues batailles d'infanterie, mais se révéleraient impropres aux percées blindées (pour cela, voir les autres systèmes de l'éditeur). Des trois jeux, *Blood on the Snow* est le plus amusant, *Leyte* offre sans doute le plus d'opportunités et *Cannibal* est le plus petit. A chacun son choix ! ❐

La série Avalanche Press

Qualités : jeux assez simples avec règles génériques et logiques, thèmes originaux. Présentation agréable.

Défauts : campagnes longues et durée de vie assez faible des scénarios.

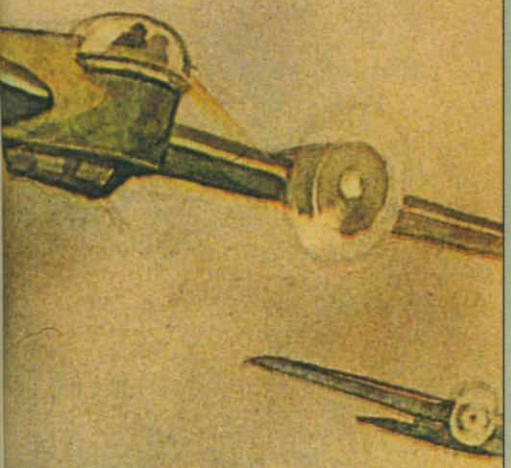
D'UNE GUERRE À L

La stratégie française de 1919 à 193

COMMENT expliquer que la première armée du monde au lendemain de la Première Guerre mondiale ait pu s'écrouler en quelques semaines au printemps 1940 ?

AUTRE

Par Franck MALLET



A la fois militaires, politiques, économiques et sociales, les causes de cette catastrophe sont multiples et trouvent toutes leur origine dans l'immédiat après-guerre.

La victoire de 1918 a été chèrement acquise par la France : 1 394 000 de ses enfants sont morts durant les quatre années de la guerre la plus meurtrière de tous les temps. Et tout cela pour déboucher sur une paix en fin de compte bien fragile. Certes, l'armée française, sortie victorieuse de l'épreuve, est devenue à la fois le garant de la sécurité en Europe et l'instrument d'une politique d'exécution du traité de Versailles. Mais la crainte de l'Allemagne reste dans tous les esprits, même si son armée est réduite et si une partie de son territoire démilitarisée se trouve sous notre contrôle direct : l'armée française du Rhin (AFR) occupe une vaste zone frontalière, toute la rive gauche du Rhin et une bande de 50 kilomètres sur la rive droite, ceci afin de prévenir toute attaque surprise.

En théorie, l'Allemagne semble donc maîtrisée, mais le 2e bureau dresse un tableau ambigu du pays vaincu. Rassurant d'une part, puisque l'Allemagne se trouve, au moins tant qu'on l'occupe, dépourvue des matières premières nécessaires à une guerre longue. Mais inquiétant d'autre part, car elle se confirme en possession d'un potentiel économique et militaire qui peut vite se révéler démesuré.

Un rayonnement de courte durée

En ce début d'après-guerre, l'activité militaire française bat son plein. Sa puissance au lendemain de Versailles est au zénith. Le GQG (grand quartier général) est déjà en train d'élaborer les perspectives de guerres futures dans lesquelles l'accent serait mis sur la mobilité tactique et stratégique, sur la motorisation et la mécanisation. Le couple char-avion, effectivement utilisé en 1918, figure dans ces anticipations. Le rayonnement de l'armée française est à son comble. Des pays étrangers font appel aux officiers français : le général Mittelhauser part en Tchécoslovaquie, le général Berthelot en Roumanie, le général Gamelin au Brésil...

La France met sur pied à l'étranger des armées sur le modèle français, avec du matériel français, et développe ainsi son influence dans le monde. L'armée française est donc partout au début des années vingt, comme le gendarme du monde, à la mesure d'une politique extérieure qui se veut mondialiste. On la trouve en train de garder le Rhin, de surveiller Constantinople, de rétablir l'ordre dans un Maroc troublé par Abd-el Krim, de prendre pied au Levant, de s'installer sur l'Euphrate et le Tigre, de s'opposer aux rezzous sahariens, de réprimer l'insurrection druze en Syrie ou encore de confirmer sa souveraineté sur l'Indochine troublée par des révoltes endémiques.

Mais si ses forces militaires sont partout engagées, la France ne saurait oublier que son adversaire essentiel demeure son redoutable voisin : l'Allemagne. En 1920, elle se réjouit de signer un accord militaire avec la Belgique qui lui permet de raccourcir le front. Tant que la France, de surcroît, occupe une position avantageuse sur les marches germaniques, la détente internationale reste à l'ordre du jour. Ayant gagné la guerre et récupéré l'Alsace-Lorraine, toutes ses revendications satisfaites, notre pays devient une puissance conservatrice dont l'intérêt premier est de maintenir le *statu quo*.

Garante du traité de Versailles, la France aide les Etats d'Europe centrale à constituer ou reconstituer leur armée en leur vendant du matériel de guerre, en leur envoyant des missions militaires et en les aidant à se doter d'une industrie d'armement.

En titre.
Dans un paysage tourmenté de no man' land, un char lourd B1 progresse en avant de l'infanterie. Cette illustration, extraite d'un numéro spécial de *Miroir du Monde* de 1937, correspond à l'image des combats de la fin de la Première Guerre mondiale.
(coll. F. Vauvillier)

Vers la fin du traité de Versailles

Idéale pour la France, la situation stratégique du début des années vingt évolue très vite. Le traité de Versailles perd de sa force contraignante, les alliés anglo-saxons se désolidarisent d'une France qu'ils jugent trop présente et trop pressante, tandis que l'Allemagne redresse la tête.

En 1924, la conférence de Londres ébauche le démantèlement du traité de 1919. La France, qui avait fait respecter son droit par la force en occupant la Ruhr en 1923 avec le seul concours des Belges, doit finalement s'incliner devant les Anglo-Américains, soucieux de commercer plus que de défendre le principe des réparations pour les pays dévastés dont ils ne faisaient pas partie. Le 16 mars 1925, c'est le pacte de Locarno. Certes, la France y signe un traité avec la Pologne et la Tchécoslovaquie. Certes, ce traité permet la mise en forme d'une stratégie de fixation à l'Est avec un regroupement théorique d'environ 100 divisions sur les arrières allemands. Mais, même si Locarno réduit effectivement les risques de conflit avec l'Allemagne, les chemins de l'invasion sont de nouveau ouverts en Belgique et dans le nord de la France.

La France, en proie à des difficultés financières, économiques et sociales, se persuade que ce pacte est une fin en soi. Pour l'Allemagne, il s'agit d'un moyen inespéré d'échapper à la tutelle du traité de Versailles. Ainsi, en 1925, la politique de sécurité collective semble à son apogée. En fait, avec Locarno s'enclenche une véritable dynamique d'abandon des gages de sécurité.

LA QUESTION DES ALLIANCES

Dès le lendemain de la victoire de 1918, le haut-commandement français est convaincu que l'Allemagne n'a pas accepté la défaite et que, saignée et dévastée par la guerre, la France est nettement moins apte qu'en 1914 à tenir tête à l'Allemagne. Aussi devra-t-elle s'appuyer, plus encore que par le passé, sur un solide réseau d'alliances propre à contenir, en cas de nouveau conflit, la force allemande. Le problème devient d'autant plus urgent que, le 30 juin 1930, la France évacue totalement la Rhénanie. Cette évacuation est la perte du

POUR LA DÉFENSE DE L'EMPIRE
ENGAGEZ-VOUS
S'adresser
BRIGADES DE GENDARMERIE _ BUREAUX DE RECRUTEMENT
_ BUREAUX DE GARNISON _ PRÉPARATION MILITAIRE _

Ci-contre.
Dans les années trente, la puissance de l'empire français assure de pouvoir mener une guerre longue... à condition de défendre suffisamment longtemps la métropole.

dernier gage de sécurité dont disposait la France face à sa voisine.

Mais sur quels alliés s'appuyer ? Les beaux jours de l'alliance franco-russe sont révolus, les relations franco-soviétiques sont une tout autre affaire. D'abord, l'armée rouge n'apparaît pour les stratèges que comme une force d'appoint. Ensuite, sur le plan idéologique, la grande majorité des chefs militaires, confortés dans leur opinion par un pouvoir politique hésitant, sont hostiles à un tel rapprochement. Pourtant, lorsque l'Allemagne rétablit le service militaire obligatoire le 16 mars 1935, il devient urgent d'établir une alliance avec l'Union soviétique, alliance recherchée d'ailleurs par les deux parties. Un traité d'assistance est ainsi signé entre la France et l'Union soviétique au mois de mai 1935.

L'Italie fasciste, si l'on excepte un intermède de rapprochement en 1935 par le gouvernement Laval, est généralement perçue comme une menace pour la France, surtout sur le plan naval. On redoute également une coalition germano-italienne. Dans le cadre de la stratégie générale, le haut-commandement estime donc nécessaire de s'assurer la neutralité italienne. Avec les événements d'Abyssinie, la France se trouve obligée de voter, à la SDN, des sanctions contre l'Italie, sanctions qui seront abandonnées dès le 15 juillet 1936 à Genève.

Les Etats-Unis prônent une politique isolationniste. Ils n'ont pas ratifié le traité de Versailles — qu'ils désapprouvent — et se refusent à tout engagement dans les affaires européennes, notamment au bénéfice d'une France qui, à leurs yeux, dépense beaucoup dans le domaine de la défense nationale et qui, de surcroît, néglige de s'acquitter des dettes de guerre contractées auprès de l'Oncle Sam.

Quant à la Grande-Bretagne, elle considère avoir déjà trop d'engagements internationaux et se refuse donc à toute nouvelle responsabilité. Tout au long des années vingt, elle voit la France comme une nation trop puissante, aussi ferme-t-elle les yeux sur les prémices du réarmement allemand. Puis, au moment de la montée des périls, l'amitié franco-britannique subit de nouveaux coups : d'abord en avril 1934 lorsque la France, ayant perdu confiance dans la politique de désarmement et de sécurité collective, décide d'assurer elle-même sa défense, une attitude mal comprise des Anglais qui ne sont pas en première ligne face à la menace allemande ; ensuite lorsque Londres, à l'insu de Paris, signe un accord naval avec l'Allemagne (juin 1935), tandis que la France, alors soucieuse de ménager l'Italie, refuse un temps de faire bloc avec la Grande-Bretagne dans le vote des sanctions à la SDN (automne 1935). Et l'année suivante, Londres « lâche » Paris dans d'éventuelles représailles face au coup de force allemand en Rhénanie (mars 1936).

Pourtant, la coopération franco-britannique tient à cœur à Gamelin qui cherche, non sans raisons, un grand allié pour la France. Il faudra attendre le coup de Prague pour que Chamberlain se décide, le 18 mars 1939, à sortir l'Angleterre de sa politique d'*apeasement* et la voir se rapprocher, cette fois pour le meilleur et pour le pire, de la France.

Mais le temps est compté, et le retard pris par les Britanniques dans leur réarmement rend impossible une éventuelle offensive alliée sur le Nord-Est moins de douze mois après le début des hostilités. Aussi, Français et Anglais se mettent d'accord sur une stratégie initiale défensive qui consiste à tenir et durer jusqu'au moment où il sera possible de passer à l'offensive, que l'on entrevoit pour 1941. Au besoin, il s'agira d'abattre l'Italie et de contenir l'Allemagne. En effet, la France ne peut se départir de l'idée que la prochaine guerre sera longue et, d'un point de vue global, elle voit juste.

LA FORCE MILITAIRE FRANÇAISE EN SEPTEMBRE 1939

En temps de paix, les forces terrestres sont de 87 000 hommes, l'aviation en compte 50 000 et la marine 90 000. En quelques jours, la mobilisation en porte le total à près de 5 millions (4 736 250 sous-officiers et hommes de troupes et 132 000 officiers), soit près du quart de la population masculine de la France.

Les forces terrestres françaises organisées sont l'équivalent de 110 divisions dont 90 en métropole. Sur ces 90 divisions, 15 sont organisées en troupes de forteresse partagées en 23 secteurs. En outre, les 2 700 000 combattants se répartissent en trois catégories de valeurs inégales. Les divisions d'active (7 DIM, 11 DI, 4 DIC, 5 DINA, 3 DC, 2 DLM et des secteurs fortifiés) sont immédiatement disponibles. Les divisions de série A qui comprennent 18 % de cadres et 2,5 % d'hommes de troupe provenant de l'active, le reste étant des réservistes, sont susceptibles d'entrer en campagne dès la mobilisation terminée. Enfin, 18 divisions de série B, composées surtout de réservistes, ne peuvent être engagées avant un temps d'instruction et de manœuvre. Les effectifs réellement disponibles ne dépassent donc pas 1 500 000 hommes. En comparaison, avant sa mobilisation, l'armée allemande compte déjà 1 300 000 hommes. ❐

L'union des faibles n'a jamais fait la force

Dans les années vingt, faute de grands alliés dans un avenir prévisible, la France peut au moins espérer compter sur les petits Etats amis. Parmi ceux-ci, la Belgique voisine est de première importance : en vertu du traité de 1920, le royaume d'outre-Quiévrain permet à la France de garder une frontière commune avec l'Allemagne beaucoup moins étendue. Malheureusement, Albert Ier, le « roi chevalier », meurt en 1934 et emporte dans la tombe le caractère sacro-saint de l'alliance franco-belge née dans la souffrance de l'invasion de 1914. Dès le début de 1936, la Belgique exprime son désir de se dégager de l'alliance, et passe à l'acte à l'automne 1936. Dès lors, elle ne fera appel à la France qu'en cas d'attaque allemande. C'est-à-dire trop tard.

La France essaye de s'appuyer également sur les petites puissances d'Europe centrale créées ou agrandies sur les débris des empires centraux et qui ont tout à craindre de la renaissance du militarisme allemand. Pourtant, en dépit des traités franco-polonais et franco-tchécoslovaque signés en 1925, il apparaît vite que les Etats d'Europe centrale ont une approche du problème allemand différente de celle de la France. Les reculades françaises sur le plan des réparations et du désarmement tendent d'ailleurs à leur montrer que notre pays n'est peut-être pas le meilleur protecteur possible. Ce sentiment est si réel que, le 26 janvier 1934, la Pologne en vient à signer avec l'Allemagne un pacte de non-agression.

Quel rôle peuvent jouer les Etats est-européens pour la France ? La doctrine française vise surtout à une stratégie de fixation, par la réunion d'une centaine de divisions amies sur les arrières allemands. Mais cet objectif se révèle, en pratique, illusoire. En effet, la Pologne et les Etats de la Petite Entente (Tchécoslovaquie, Roumanie, Yougoslavie) sont loin de parler d'une seule voix. Les Polonais disputent âprement aux Tchèques le territoire silésien de Teschen. Et les trois pays de la Petite Entente éprouvent plus d'animosité envers la Hongrie qu'envers l'Allemagne.

Si ces puissances ne peuvent pas faire grand-chose pour la France, l'inverse est aussi vrai. En septembre 1938, la défense tchécoslovaque se trouve purement et simplement démantelée par la cession forcée à l'Allemagne de la région des Sudètes, région dans laquelle se trouve installé le plus gros de la fortification tchèque bâtie au modèle de la ligne Maginot et sur laquelle les Allemands pourront essayer leurs armes...

Le second front n'aura pas lieu

Les Tchèques ainsi abandonnés par les Occidentaux à l'issue de la conférence de Munich, la Pologne reste la seule alliée de la France dans la région, Roumains et Yougoslaves étant déliés *de facto* d'une entente dont le pivot a cessé d'exister. Avec la liquidation de la Tchécoslovaquie le 15 mars 1939, nous perdons un allié fidèle et décidé, 40 divisions, les usines Skoda et une base stratégique pour l'aviation. Une catastrophe ! Pour la France, il devient presque vital de constituer un bloc oriental : il faut regrouper la Pologne (31 divisions), la Roumanie (25 divisions) et la Yougoslavie (18 divisions), et rechercher d'autres alliés (URSS, Grèce et Turquie). Il demeure indispensable d'obliger l'Allemagne, comme en 1914, à faire la guerre sur deux fronts.

De plus en plus, on pense à Paris que l'offensive allemande a toutes sortes de raisons de se porter en priorité en Europe orientale, notamment en raison de la moindre résistance supposée des pays de la région et de la puissance redoutée de l'armée française protégée par la ligne Maginot. Mais, pour que les petits alliés offrent quelque résistance, encore faut-il qu'ils en possèdent les moyens. Or, la France se trouve devant la nécessité d'utiliser son industrie d'armement en toute priorité pour ses propres besoins. Des expéditions de matériel français neuf à la Pologne seront bien réalisées à l'été 1939, mais trop tard et en trop faibles quantités pour avoir la moindre prise sur le cours des événements.

Et la grande Russie — fut-elle soviétique — reste incontournable. Dans les quelques mois qui précèdent la guerre, Français et Anglais tentent de discuter plus sérieusement avec l'Union soviétique, mais ces conversations sont vouées à l'échec : Polonais et Roumains sont opposés, non sans raisons, à la traversée et à l'installation de l'armée rouge sur leur territoire. Et la signature du pacte germano-soviétique le 23 août 1939, dans une atmosphère à la Borgia, coupe court aux échafaudages de dernière minute. La Pologne devra, non seulement, tenir seule le front oriental sans en avoir les moyens, mais aussi s'offrir le luxe d'un second ennemi portant le poignard dans son dos.

L'OUTIL MILITAIRE ET LA STRATÉGIE DÉFENSIVE

Pour la France, la faillite diplomatique à l'Est est totale et, pire encore, irrémédiable sauf nouveau bouleversement des alliances. Reste le front essentiel, l'espace qui s'étend de la Suisse à la mer du Nord, la véritable *ligne de vie* de la France.

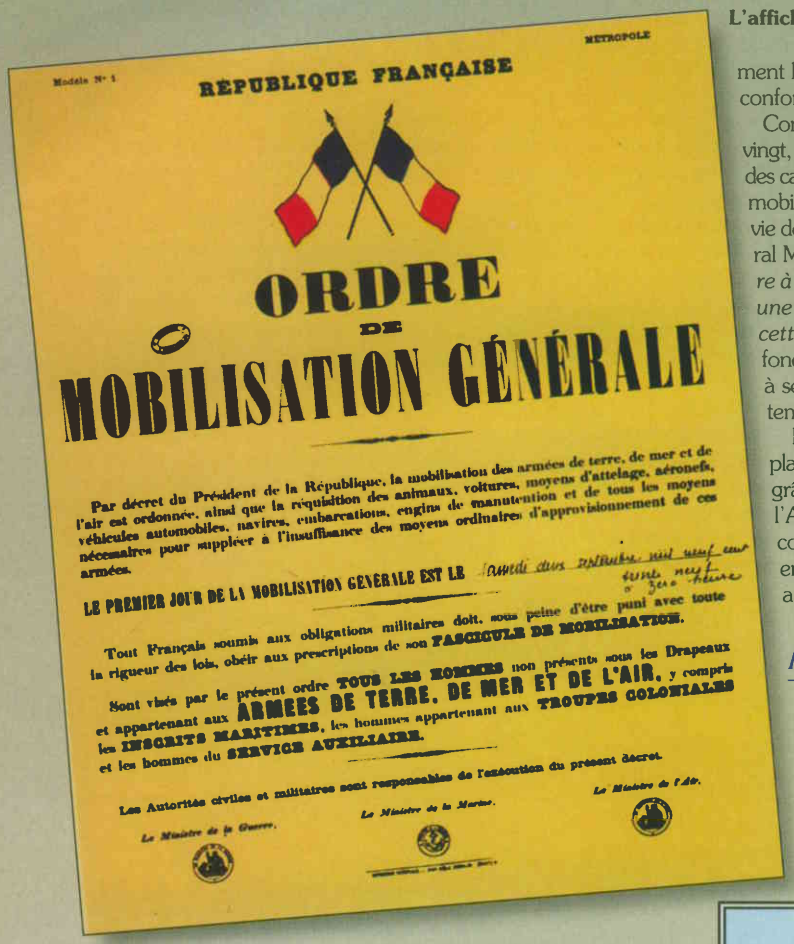
Les années vingt vont voir l'armée française passer d'une force offensive d'intervention à un cadre d'instruction inapte même à la défensive.

Certes, les plans militaires mis au point jusqu'en 1926 restent offensifs, l'option militaire au lendemain de 1918 étant d'opérer une attaque foudroyante vers l'Allemagne dès le début des hostilités. Mais l'esprit de Locarno qui ouvre la voie de la sécurité collective et du désarmement, les événements de Syrie et du Maroc qui puisent lourdement sur la réserve de guerre, les problèmes financiers, économiques et sociaux dans lesquels la France se débat, conduisent à mettre au point des conceptions défensives par rapport à l'Allemagne.

La loi d'organisation générale de l'armée du 13 juillet 1927 définit sans ambiguïté le rôle de l'armée : « *L'objet de notre organisation militaire est d'assurer la protection des frontières et la défense des territoires d'outre-mer.* » Cette vocation défensive va mener tout droit à la ligne fortifiée permanente, qui entrera dans l'Histoire sous le nom de ligne Maginot. En fait, sa construction est décidée par Paul Painlevé, mathématicien député mais également fervent partisan de la défensive depuis 1917.

Le pacte de Locarno et l'évacuation des territoires rhénans font que la France, dont l'armée est en crise et dont la prépondérance en Europe devient plus que fictive, n'est plus *couverte* [1] face à l'Allemagne. La ligne fortifiée a donc pour but de supprimer cette faiblesse. On en revient ainsi à la stratégie défensive-offensive qui s'appuyait, en 1880, sur le système de fortifications de Séré de Rivières. Par ailleurs, le haut-commandement, qui réalise que l'armée est désarticulée, mal équipée et dépourvue d'une stratégie cohérente, veut éviter que se reproduisent les hécatombes effroyables des offensives de la Grande Guerre. Dans cette conception stratégique, la ligne fortifiée conforte l'idée, notamment celle de Pétain, que la défensive est supérieure à l'offensive, avec une puissance de feu invincible et une ligne continue inexpugnable.

Fièrement planté devant les symboles éternels de la France — village et clocher —, ce fantassin de 1937 est « armé pour la paix ». Dès les années trente, la France est conduite à renoncer au rôle de « gendarme de l'Europe » qui, un temps, a pu être le sien. *(col. F. Vauvillier)*



Modèle N° 1 — MÉTROPOLE

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

ORDRE DE MOBILISATION GÉNÉRALE

Par décret du Président de la République, la mobilisation des armées de terre, de mer et de l'air est ordonnée, ainsi que la réquisition des animaux, voitures, moyens d'attelage, aéronefs, véhicules automobiles, navires, embarcations, engins de manutention et de tous les moyens nécessaires pour suppléer à l'insuffisance des moyens ordinaires d'approvisionnement de ces armées.

LE PREMIER JOUR DE LA MOBILISATION GÉNÉRALE EST LE *Samedi deux septembre mil neuf cent trente neuf* à Zéro heure

Tout Français soumis aux obligations militaires doit, sous peine d'être puni avec toute la rigueur des lois, obéir aux prescriptions de son **FASCICULE DE MOBILISATION.**

Sont visés par le présent ordre **TOUS LES HOMMES** non présents sous les Drapeaux et appartenant aux **ARMÉES DE TERRE, DE MER ET DE L'AIR,** y compris les **INSCRITS MARITIMES,** les hommes appartenant aux **TROUPES COLONIALES** et les hommes du **SERVICE AUXILIAIRE.**

Les Autorités civiles et militaires sont responsables de l'exécution du présent décret.

Le Ministre de la Guerre. — Le Ministre de la Marine. — Le Ministre de l'Air.

L'affiche de la mobilisation générale de septembre 1939.

Enfin, la ligne fortifiée permanente permet aussi et surtout de résoudre en partie le grave problème des effectifs auquel l'armée est confrontée depuis la loi du 31 mars 1928, loi qui a réduit le service militaire à 12 mois. Par cette loi, le système de couverture se voit compliqué, plus encore qu'il ne l'avait déjà été par l'instauration, en avril 1923, du service de 18 mois. En outre, la capacité de couverture de l'armée française se trouve handicapée par l'interdiction formulée à Genève de procéder au rappel des disponibles.

Certes, même avec la loi du service d'un an, l'armée française reste, en période de paix, aussi importante qu'en 1912. C'est une armée de gros bataillons. Cependant, l'organisation militaire est si défectueuse que l'armée ne peut ni instruire ses recrues de façon satisfaisante, ni se lancer dans des opérations limitées sans avoir recours à la mobilisation générale, ni couvrir correctement sa concentration en cas de crise européenne majeure. Et, dans une ambiance de restrictions budgétaires, le personnel actif absorbe presque tous les crédits qui devraient aller au renouvellement d'un matériel devenu insuffisant et vieillissant.

Face au réarmement allemand et au retour du service militaire obligatoire, la France fait passer la durée du service à 2 ans le 15 mars 1935, un accroissement qui ne peut dissimuler les déficiences qualitatives. Lorsque Hitler décide de remilitariser la Rhénanie, la France est impuissante à réagir car, indépendamment du lâchage anglais, elle est dépourvue de l'outil militaire qui lui aurait permis de faire rentrer l'Allemagne dans sa coquille. On se rend compte alors que l'armée française d'active, malgré ses 400 000 hommes, est un outil sans capacités opérationnelles immédiates et que, faute d'un corps d'intervention, la France est également impuissante à garantir ses alliances à l'Est.

Quand le béton conditionne la stratégie

La loi du 14 janvier 1930 a donc lancé, dans les conditions vues plus haut, la construction de la ligne fortifiée dite « ligne Maginot ». C'est un bouclier solide mais discontinu, à la puissance d'artillerie réduite et à l'armement anti-char modeste.

Cette ligne incline à une défensive exacerbée, mise en exergue par les plans de mobilisation successivement conçus à partir de 1931, qu'il s'agisse des plans C (1931-1933), D (1933-1935), D*bis* (1935-1937), E (1937-1938, plan réalisé en septembre 1939) ou F (1938-1939, plan esquissé mais non réalisé). Tous ces plans, qui ne se distinguent pas fondamentalement les uns des autres, s'articulent autour d'une phase défensive initiale, conformément à la stratégie conçue par le haut-commandement.

Contrairement à la situation qui prévalait avant 1914 ou dans les années vingt, les plans des années trente ne sont plus des guides pour l'action mais des canevas pour l'organisation du rassemblement et du transport de l'armée mobilisée aux frontières. Finie l'offensive à outrance, finie la défensive suivie des contre-offensives. En mars 1935, le ministre de la Guerre, le général Maurin, dira : « *Comment peut-on croire que nous songions encore à l'offensive, quand nous avons dépensé des milliards pour établir une barrière fortifiée ? Serions-nous assez fous pour aller en avant de cette barrière à je ne sais quelle aventure ?* » Bref, le système militaire, fondé sur l'éventualité d'une guerre d'usure à laquelle la France cherche à se préparer, voue l'armée à la défensive, du moins dans un premier temps.

Les missions de l'armée sont limitées par cette stratégie puisqu'on se place dans la perspective d'une guerre longue. On s'imagine déjà que, grâce à la supériorité navale alliée, on imposera un blocus qui affaiblira l'Allemagne tandis qu'après la phase critique de mobilisation et de concentration, les forces terrestres se développeront progressivement en qualité par les fabrications nouvelles et en quantité par le recours aux colonies et par la montée en puissance de l'empire britannique.

A l'avant-garde des démocraties

De toutes les idées reçues sur l'attitude de la France de l'avant-guerre, celle selon laquelle a négligé son réarmement est la plus fausse. A l'avant-garde des démocraties, la France procède, bien avant la guerre, à un réarmement sans précédent dans son histoire, et qui concerne l'ensemble de ses forces. L'accentuation initiale est mise sur la marine (programme de 1922-1924 et ses prolongements), dans le cadre d'une politique constante, visant à protéger ses com-

1. Voir *VaeVictis* n° 6, « D'Estienne à de Gaulle, la Vision française des blindés », par François Vauvillier.

munications avec l'empire colonial. A partir de 1930 intervient le vote de budgets spéciaux massifs pour la fortification permanente. Enfin est entamé le réarmement aéroterrestre qui, après des années de difficultés initiales liées aux conflits sociaux et à la réorganisation de l'outil industriel français, prend sa pleine mesure à partir du second semestre 1938, après l'accalmie sur le plan social et le retour à la confiance monétaire. Malheureusement, l'effort financier et industriel est à long terme, tandis que les événements en Europe se précipitent.

De l'autre côté du Rhin, l'Allemagne se renforce militairement et, jouant admirablement sur le « bluff » relatif qui entoure son réarmement, met en place une véritable économie de guerre — avec organisation rationnelle de la pénurie —, ce qu'une démocratie, surtout secouée par les troubles sociaux, ne saurait faire en temps de paix. L'Italie, autre experte des démonstrations de force, menace en Méditerranée. L'Espagne se déchire dans la guerre civile, la Grande-Bretagne temporise jusqu'en 1939. La France risque d'être encerclée. A la veille du drame, la stratégie française s'oriente vers une action principale en Méditerranée, alors que certains plaident encore pour une politique d'apaisement. Quant au théâtre principal, celui du nord-est, les hivers 1936-1937 et 1937-1938 sont passés à étudier des opérations à travers la Belgique. L'exercice montre malheureusement l'incapacité française à réaliser ces opérations, et la conjonction de deux impuissances — politique et militaire — s'appuyant l'une l'autre, conduit à l'inaction érigée en système.

Vers le désastre

A la veille de l'invasion de la Pologne, la France se trouve donc dans une situation stratégique largement défavorable. En Europe orientale, la faillite diplomatique avec les Soviétiques conduit inexorablement à l'anéantissement de l'allié polonais. A l'ouest, la Belgique est neutre, ce qui interdit toute opération préventive à travers son territoire, et l'apport britannique ne sera pas significatif avant un délai assez long. Certes, la France a mené une politique de réarmement vigoureuse mais ses effets — comme en Allemagne du reste — ne sont pas encore pleinement sensibles.

Surtout, l'esprit fait défaut. La France est entrée dans la préparation à la guerre à reculons en raison de l'état de l'opinion publique et de l'absence d'une doctrine stratégique réellement cohérente. Comment, en effet, concilier la garantie donnée aux petites puissances de l'Est européen avec, sur la frontière française, une stratégie limitée à l'attente sur des positions coûteusement préparées ? Privée d'une force d'intervention immédiatement disponible, de ce fer de lance qu'Estienne avait prophétisé en 1921 [1], que Buat puis Doumenc avaient esquissé entre 1923 et 1929 et que de Gaulle avait repris en 1934-1935, la France ne s'est donné jusqu'alors d'autre choix, devant chaque coup de force, que celui de ne pas réagir.

A cet égard, la déclaration de guerre du 3 septembre 1939 surprend Hitler qui comptait sur une nouvelle reculade. Mais si la France tire finalement l'épée du fourreau avant que l'Allemagne ne lui saute à la gorge — ce qui est en soi l'un des rares actes de clairvoyance stratégique du temps —, cela ne la sauve pas de ses erreurs passées.

« *Nous vaincrons parce que nous sommes les plus forts.* » Souvent décriée, cette formule semble pourtant s'imposer à la vue de la carte du monde, l'empire français et les démocraties alliées apparaissant en rouge, face à l'Allemagne isolée.

En mai-juin 1940, la défaite-éclair ne sanctionne pas seulement un échec grave de la politique militaire et de la politique extérieure de la France. Tout l'effort de réarmement semble n'avoir servi à rien : plus de 300 milliards de francs courants dépensés pour la Défense nationale de 1919 à 1939. Bien pire, cet échec de la politique militaire aboutit, par le biais de l'armistice, à limiter singulièrement la politique extérieure de la France. Ceci, à un point tel que c'est l'émergence d'une volonté — plus que d'un outil militaire — qui permettra à une France parallèle de retrouver, avec les plus grandes vicissitudes, sa place dans le concert des puissances. ❐

A l'été 1939, l'alliance de la France, de la Pologne et de la Grande-Bretagne est la seule qui subsiste devant la menace allemande.

LA BATAILLE DE RIVO
La première victoire de l'A

LE 14 janvier 1797, il y a 200 ans, Bonaparte met fin aux ambitions autrichiennes de reconquête de l'Italie du Nord, au cours d'une bataille décisive sur le plateau de Rivoli.

Par Marc BRANDSMA et Frédéric BEY

Cette victoire, ajoutée à toutes celles qui ont ponctué l'année 1796, impose le jeune général Bonaparte comme le stratège le plus prometteur de son temps. La manœuvre de Rivoli est en effet un modèle de la relation entre la stratégie et la tactique. Une stratégie défensive, axée sur la manœuvre en position centrale, débouche sur une bataille en position centrale. Mais une bataille acharnée, aux nombreux renversements de situation, et qui consacrera la gloire de l'armée d'Italie et de son chef.

La position centrale : stratégique...

Janvier 1797, Bonaparte attend la nouvelle offensive autrichienne. Des espions ont été interceptés qui cherchaient à joindre Würmser enfermé dans Mantoue. L'armée est sur la défensive, déployée en cordon autour de la place assiégée, barrant les routes d'accès depuis le Tyrol et la Vénétie, surveillant les troupes pontificales. Grâce à ce dispositif stratégique de manœuvre en position centrale, Bonaparte peut déterminer l'axe principal d'attaque et concentrer rapidement sur le point menacé les divisions les plus proches.

Les premiers combats d'avant-postes sont signalés le 8 janvier par Augereau. Bonaparte rejoint le quartier général à Roverbella le 12 et ordonne à Berthier de resserrer le dispositif : Lannes est poussé sur Rovigo et Rey est ramené en réserve vers Valeggo. Le même jour, Bonaparte assiste à un combat devant Vérone entre Masséna et une colonne de 6 000 Autrichiens commandés par Bayalisch.

Dans la nuit du 12 au 13, arrive un rapport de Joubert indiquant que ses avant-postes ont été attaqués à La Corona. Les trois axes d'offensive ennemie sont donc connus, mais lequel est le principal ? Pour le savoir avec certitude, Bonaparte prend la décision extraordinaire, alors que toutes ses troupes sont sous la menace des colonnes autrichiennes, d'attendre toute la journée du 13 avant de déclencher sa manœuvre. Au soir, il est fixé : pas d'ennemis signalés à l'ouest du lac de Garde, Joubert rapporte qu'il a été attaqué par de grandes forces et qu'il s'est replié sur Rivoli, Masséna fait face à une diversion sur Vérone et Augereau peut contenir Provera. Les intentions d'Alvinczy sont claires : il cherche à déborder l'armée française par les ailes en faisant porter l'effort principal sur le plateau de Rivoli, seul obstacle avant la plaine et la libération de Mantoue.

Bonaparte donne ses ordres : à Augereau la défense du bas-Adige contre Provera et Bayalisch, à Joubert la défense de Rivoli contre Alvinczy, à Masséna et Rey la marche forcée pour rejoindre Rivoli et porter l'attaque décisive.

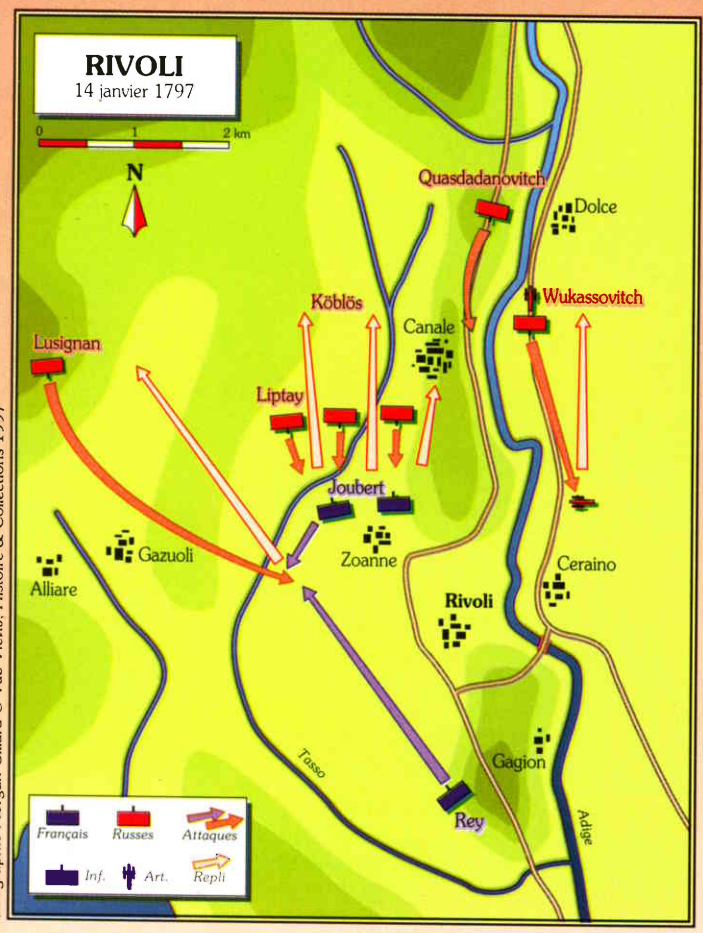
... et tactique

Bonaparte connaît bien la position de Rivoli (voir VV n° 17). La nature du terrain, coupé par des éperons rocheux et l'Adige, interdit la concentration des trois armes avant qu'elles ne débouchent sur le plateau. Il faut en tenir les accès en profitant au mieux de l'artillerie et de la cavalerie disponibles, malgré l'infériorité numérique de l'armée française : avec tous les renforts, Bonaparte disposera de 23 000 hommes contre 28 000 à Alvinczy, et Joubert est pour l'instant seul avec 10 000 hommes face aux Autrichiens ! Afin de compenser cette infériorité, Bonaparte va mettre en œuvre un plan de bataille sur position centrale : profiter d'un terrain propre à la défensive et utiliser les lignes intérieures pour concentrer le gros des forces contre l'attaque principale tout en contenant les autres attaques ennemies.

Alvinczy a dû, tyrannie du terrain, diviser ses forces en six colonnes : quatre d'infanterie ont grimpé sur le nord du plateau et avancent par les vallées du Tasso et de Lumini, et deux colonnes, regroupant infanterie, cavalerie et artillerie, progressent sur les berges de l'Adige. Il a conçu un plan de bataille similaire à son plan de campagne, à savoir débordement par les ailes et attaque en force sur un point donné. Lusignan et Wukassovitch sont chargés de tourner la position française, alors que Liptay, Koblos et Ocskay doivent dégager les abords du défilé d'Incanale et permettre à Quasdanovitch de déployer artillerie et cavalerie. Ainsi, les forces françaises encerclées, accablées par le nombre, ne peuvent qu'être détruites.

Bonaparte, après avoir reconnu les positions ennemies dans la nuit du 13 au 14, a rapidement conçu son plan de bataille. Les colonnes d'infan-

Suite de l'article page 39



Infographie Morgan Gillard © *Vae Victis*, Histoire & Collections 1997

terie autrichienne au nord du plateau seront contenues en attendant l'arrivée de Masséna et Rey qui donneront la supériorité numérique. Les colonnes progressant dans la vallée de l'Adige vont se heurter aux défilés fortifiés de Canale et de la Chiusa qu'il faudra défendre pour interdire leur jonction avec les troupes déjà sur le plateau. L'artillerie (douze pièces lourdes) est regroupée en une batterie à Castello, tandis que la cavalerie est tenue en réserve autour de Rivoli.

La bataille s'engage

Le premier mouvement de la journée est pour reprendre l'éperon de Monte Magnone et la chapelle San Marco abandonnés par Joubert la veille. A 5 heures, la brigade Vial (4e et 17e légères) s'élance et réoccupe la position. Une fusillade sporadique s'étend sur toute la ligne autrichienne qui s'éveille. Joubert lance toute sa division en avant à 7 heures : Vial sur le Monte Magnone, Sandoz (14e, 33e et 22e) sur Lubiara, Leblay (29e et 85e) sur le Monte Trombalora. Les Autrichiens ont reçu l'ordre d'attaquer sur toute la ligne : ils font face devant Vial et Sandoz et repoussent Leblay du Monte Trombalora. La situation devient difficile. Si les Autrichiens progressent encore, ils permettront à la colonne Quasdanovitch de déboucher du défilé de Canale.

Bonaparte envoie chercher Masséna qu'on trouve à 9 h à quelques kilomètres au sud et dont les troupes font une pause après avoir marché toute la nuit. Immédiatement, il accourt avec son artillerie, suivie de la 32e demi-brigade. Bonaparte lui ordonne de reprendre le Monte Trombalora, tandis que Joubert tient la droite et Berthier le centre. A 10 h, la 32e s'avance en colonne d'attaque, ralliant les 29e et 85e, et expulse les Autrichiens de leurs positions. C'est au tour du centre ennemi d'être menacé de débordement.

Mais au centre et à gauche, les Autrichiens progressent et repoussent Sandoz et Vial sur une ligne Zoane/Canale. Le Monte Magnone est abandonné sous la pression et la 39e, qui barre le défilé de Canale, subit de lourdes pertes sous le feu de l'artillerie de Wukassovitch. Ce dernier entreprend la construction d'un pont pour permettre à son infanterie de prendre à revers la position française. Il est 11 heures, la situation est maintenant critique. Bonaparte doit dépêcher en urgence la 75e demi-brigade pour surveiller le mouvement de la colonne Lusignan qui vient d'apparaître vers Affi. Les Français sont presque encerclés.

A midi, la colonne Quasdanovitch débouche sur le plateau avec son avant-garde de cavalerie et d'infanterie. L'artillerie est juste derrière, encombrant la route de ses caissons. Berthier et Joubert se concertent alors et décident d'attaquer sur le champ l'ennemi désorganisé par sa progression sur un terrain difficile. Lassalle et Leclerc chargent les dragons autrichiens, les 4e et 17e s'élancent, même la 39e se ressaisit et repart à la baïonnette dans le flanc de la colonne ennemie. L'artillerie accable la masse des Autrichiens repoussés en désordre au bas des pentes. Un chaos indescriptible s'ensuit, aggravé par l'explosion de quelques caissons. Le moment est décisif.

A droite, Wukassovitch renonce à franchir le fleuve et se replie avec Quasdanovitch. Au centre, l'infanterie autrichienne, menacée sur le flanc par Masséna et chargée par 200 chasseurs de Lassalle, retraite en désordre derrière le Tasso. Au sud, la 18e rejoint la 75e face à la colonne Lusignan qui progresse encore vers le Monte Pipalo. A 14 h, les positions du matin sont réoccupées. Les pertes sont très importantes de part et d'autre (« *Le massacre fut affreux* » dira Joubert) mais les Autrichiens sont en retraite.

Alors qu'il prépare son attaque contre Lusignan, Bonaparte voit arriver Marmont détaché auprès d'Augereau : Provera a percé à Legnago et marche sur Mantoue, Rey s'est arrêté à Orsa. Bonaparte l'envoie chercher pour prendre à revers Lusignan et conclure ainsi un des plus grands triomphes de la campagne d'Italie. Sans attendre la fin du combat, Bonaparte donne l'ordre à Masséna de repartir immédiatement en direction de Mantoue. Provera, surclassé, capitule le 16 janvier en rase campagne.

La manœuvre et la bataille de Rivoli constituent un exemple classique de la relation entre champ stratégique et champ tactique. La conception stratégique et la préparation de la bataille conditionnent souvent la tactique et l'exécution du combat. C'est dire que la bataille est intégrée, avant d'avoir lieu, dans la manœuvre d'ensemble. De la manœuvre sur position centrale de toute son armée, Bonaparte tire une bataille sur position centrale. Alvinczy fait par ailleurs de même avec sa manœuvre de débordement par les ailes et d'attaque en force localisée. Mais il échoue sur les deux plans, stratégique et tactique, et donne à l'armée d'Italie l'un de ses plus fameux jours de gloire ❐

ORDRE DE BATAILLE
(7 janvier au 2 février 1797)

● **Armée française d'Italie** : général de div. Bonaparte, chef d'EM général Berthier, artillerie général de brigade Lespinasse, commandant de la cavalerie général de division Kilmaine

1re division (Masséna)

Monnier : 18e et 32e de ligne (6 bat. ; 4 013 h)

Brune : 25e et 75e de ligne (5 bat. ; 3 074 h.), artillerie (120 hommes)

Motte : 18e légère (3 bataillons ; 1 150 h.)

Leclerc : 1er de cavalerie (4 escadrons ; 216 h.), 5e dragons (4 esc.; 203), artillerie (75 hommes)

2e division (Augerau)

Guyeux : 4e de ligne (3 bataillons ; 2 200 h.), 9e dragons (2 esc. ; 191 h.)

Point : 51e de ligne (3 bataillons ; 1 740 h.), artillerie (330 h.)

Walther : 40e de ligne (3 bat. ; 2 500), 5e de cavalerie (1 esc. ; 109 h.), 7e hussards bis (4 esc. ; 200 h.)

Verdier : 5e légère (3 bataillons ; 1 150), 1er hussards (4 esc. ; 245)

3e division (Joubert)

Vial et Lebley : 4e, 17e, 22e et 29e légères (12 bataillons ; 4 168 hommes)

Sandos : 14e, 33e, 39e et 85e ligne (12 bat. ; 5 689 h.), 22e chas. (4 esc. ; 205 h.), artillerie (188 h.)

4e division (Rey)

Baraguey : 11e légère (1 bataillon ; 254 h.)

d'Hilliers : 58e de ligne (3 bat. ; 2 844 h.)

Murat : 12e légère (3 bat. ; 529 h.) ,8e dragons (4 esc. ; 207 h.), guides et gendarmes (322 hommes)

Réserve d'infanterie (Victor) : 57e de ligne (3 bat.) et 25e chasseurs (3 esc.) [1 800 h.]

Réserve de cav. (Dugua) : 10e chasseurs (4 esc.) et 3e dragons (3 esc.) [658 h.]

Total : 34380

Le reste de l'armée d'Italie est composée des troupes assiégeant Mantoue (général de division Sérurier ; 10 230 hommes) et de différents corps détachés de Livourne à Milan (13 261 hommes).

● **Armée impériale autrichienne d'Italie** : FZM Alvinczy, chef d'EM colonel Weyrather

A/ Dans le Tyrol

Gl Laudon : Milices (8 000 hommes)

B/ Corps principal (Trentin)

1re colonne (col. Lusignan) : 6 bat. (4 500 h.)

2e colonne (GM Liptay) : 5 bat. (5 100 h.)

3e colonne (GM Köblös) : 6 bat. (4 100 h.)

F. Lt Quasdanovitch

4e col. (GM Ocskay) : 4 bat./8 esc. (3 500 h.)

5e col. (GM Reuss) : 9 bat./5,5 esc. (7 800 h.)

6e col. (Wükassovitch) : 4 bat. / 0,5 esc. (2 900 h.)

Détachements (GM Mitrowski) : 6,5 bat. / 1,5 escadrons ; 5 700 hommes

C/ Corps du centre (dans le Vicentin)

GM Bajalics : 6 bat. / 1 esc. (6 000 h.)

D/ Corps de gauche (Padouan)

Provera (GM Hohenzollern) : 10 bat. / 6 esc. (9 097)

Total : 49 000 hommes (non compris les milices de Lauton), dont 46 200 fantassins et 2 800 cavaliers. Le reste de l'armée est composée de la garnison de Mantoue (Würmser, environ 15 000 h.).

A VOTRE SERVICE !

Une question sur le jeu ? Envoyez votre question et une enveloppe retour affranchie à votre adresse, à *VaeVictis*.

Une réponse urgente ? Sur internet : fredbey@club-internet.fr, marc.brandsma@wanadoo.fr ou bergbrog@aol.com

LES PAQUES SANGLANTES

Règles avancées pour Orages d'acier

AU TRAVERS d'un scénario ayant pour toile de fond historique le soulèvement irlandais du mois d'avril 1916, voici toute une série de règles avancées et des scénarios pour *Orages d'acier*.

Règles de Jean-Luc CHAULET et Christophe CAILLAUD

Parue dans les numéros 2 et 4 de *VaeVictis*, *Orages d'acier* est une règle de jeu avec figurines destinée au jeu d'escarmouche 25 mm (une figurine représente un combattant). Quoique publiée il y a maintenant plus de deux ans, cette règle continue à être très pratiquée et apprécié par nos lecteurs. A la demande générale, voici donc une extension complète pour ce jeu !

Ces règles avancées présentent plusieurs mécanismes améliorant les principes de base (système d'activation des figurines, initiative avant chaque tour de jeu) et des enrichissements variés (nouvelles caractéristiques d'armes, nouveaux personnages), tout cela sans toucher fondamentalement au système originale. Toutes ces règles peuvent être considérées comme optionnelles, utilisables dans leur intégralité ou en partie. Nous les conseillons toutefois vivement, elles sont simples et donnent beaucoup de piquant au jeu !

1 - Tour de jeu

Le tour de jeu se répartit en deux phases : phase du joueur attaquant et phase du joueur défenseur.

Les phases de jeu sont similaires pour les deux joueurs. Le joueur dont c'est la phase est dit joueur actif et le joueur dont ce n'est pas la phase est dit joueur inactif.

● **Initiative** : les deux joueurs déterminent qui sera l'attaquant et qui sera le défenseur.

● **Phase de jeu** :

1 - Tests de moral : le joueur actif teste le moral de chacun de ses soldats.

2 - Mouvement : le joueur actif détermine le nombre total de points d'activation dont il dispose puis, en fonction, peut effectuer les déplacements de ses figurines.

3 - Corps à corps : la résolution des corps à corps est faite simultanément pour les deux camps.

4 - Tirs : le joueur inactif détermine le nombre total de points d'activation dont il dispose puis, en fonction, peut faire tirer ses figurines.

Le second joueur effectue ensuite ces actions dans le même ordre.

Une figurine ne peut se déplacer et ne peut tirer qu'une **seule fois** dans un tour, mais elle peut combattre deux fois au corps à corps (une fois en attaque, une fois en défense).

Le 24 avril 1916, les indépendantistes irlandais déclenchent une opération au cœur même de Dublin et prennent le contrôle des bâtiments administratifs. Les Britanniques réagissent en engageant près de 200 000 homme et des moyens disproportionnés. Les combats des Pâques sanglantes vont durer six jours et retourner l'opinion irlandaise en faveur de l'indépendance. Avec notre extension pour *Orages d'acier*, revivez ces journées historiques !

2 - Initiative

La résolution de l'initiative se fait en jetant 1d6 modifié (+ **1** par officier) : le joueur ayant le résultat le plus bas est le joueur attaquant pour ce tour de jeu.

Mouvement	PA
Fantassin, servant	1
Cavalier	1
Fusil-mitrailleur Chauchat, Lewis, MG 18/08	2
Lance-flammes	2
Mortier léger	3
Mitrailleuse	3
Canon léger ≤ 37	4
Canon de campagne ≤ 75	6
Canon lourd, obusier ≤ 105	8
Attelage, train d'artillerie, Camion, auto	2
Auto blindée (RR, Austin, Renault, etc. ...)	2
Blindé léger (FT17)	2
Blindé moyen (Whippet, Schneider)	2
Blindé lourd (Mark I, IV, V, St-Chamond, A7V)	3

3 - Points d'activation (PA)

La détermination du nombre total de PA se fait de la même manière pour le mouvement et pour le tir :

– comptabilisez le nombre total de figurines (fantassins, cavaliers et véhicules, c'est-à-dire les figurines effectivement sur la table de jeu, on ne compte pas les conducteurs de véhicules en état ni les véhicules abandonnés, ni les figurines hors de combat) ;

– divisez le nombre total de figurines par **6** et arrondissez au chiffre supérieur : le résultat donne le nombre de **d6** à jeter afin d'obtenir le nombre de PA.

Le nombre de PA de base est modifié comme suit :

+ 1 par figurine d'officier
– 1 par figurine démoralisée ou blessée
– 1 par véhicule endommagé.

Exemple : un joueur dispose de deux sections de fantassins à douze hommes dont un officier, de deux automitrailleuses, d'un camion et de six cavaliers dont un officier.

Le nombre total de PA est : 33 figurines/6 + 3 (3 officiers) = 6d6 + 3.

4 - Mouvements

Le joueur actif peut effectuer le déplacement de ses figurines suivant le tableau de mouvement, en dépensant chaque fois le nombre de PA pour faire se déplacer une unité.

Notes :

– une figurine blessée ne peut intervenir dans le mouvement d'une pièce d'artillerie ou d'un mortier léger ou d'une mitrailleuse ;

– les canons lourds ne peuvent être que attelés, dételés ou orientés.

5 - Tirs

D'une manière générale on considère qu'il faut autant de points d'activation pour effectuer des tirs avec les armes de soutien (FM, mitrailleuse, mortier de tranchée, pièce d'artillerie) que de figurines nécessaires à leur fonctionnement. Exceptionnellement, le feu de peloton peut être activé avec seulement **3 PA**.

Un servant peut néanmoins effectuer un tir avec son arme individuelle : dans ce cas, il ne peut pas participer simultanément au fonctionnement de la pièce qu'il sert.

Exemples :

– il faut 2 PA pour effectuer un tir avec un fusil-mitrailleur (tireur FM + pourvoyeur) ;

– le joueur inactif veut effectuer un tir, il dispose de huit figurines de fantassins dont un officier abrités dans une tranchée. Deux fantassins sont démoralisés. Il doit déterminer le nombre de PA en jetant 2d6 (8 figurines) + 1 (1 officier) – 2 (2 fantassins démoralisés) : le résultat du 2d6 – 1 donne **5**. Le joueur inactif avec 5 PA pourra : soit faire tirer individuellement cinq figurines, soit effectuer un feu de peloton à 3 PA et faire tirer individuellement 2 figurines.

Pendant ces durs combats, les Britanniques connaîtront un nombre élevé de pertes, avec plus d'une centaine de morts et près de 400 blessés. Ici, des blessés sont évacués par une *nurse* et des brancardiers du service médical.

Tirs	PA
Fusil, arme de poing pistolet-mitrailleur, grenade	1
Fusil feu de peloton	3
Fusil-mitrailleur Chauchat, Lewis, MG 18/08	2
Lance-flammes	2
Mitrailleuse	2
Mortier léger	2
Canon léger ≤ 37	2
Canon de campagne ≤ 75	3
Canon lourd, obusier ≤ 105	4

Angles de tir :

– pièces d'artillerie, mitrailleuses et mortiers légers : 45° de part et d'autre de l'axe de tir de la pièce ;

– feu de peloton : 45° de part et d'autre de l'axe de tir de la ligne de feu ;

– armes en tourelle : 90° de part et d'autre de l'axe longitudinal du véhicule.

Les autres figurines peuvent tirer tous azimuts (il n'y a pas d'orientation de figurines).

Le feu de peloton :

Les conditions qui permettent d'effectuer un feu de peloton sont :

– six figurines dont au moins cinq fusils ;

– les six figurines doivent former une ligne de feu de 15 cm de longueur maximum ;

– le tir est résolu comme un tir de mitrailleuse sur zone (7,5 cm de diamètre) en prenant le centre de la ligne de feu comme origine du tir.

Paquet de grenades (tir sur zone, prendre la ligne grenade sur la table de tir), le joueur jette **1d6** :

– 1, 2 ou 3 : toutes les grenades explosent, zone d'effet : 7,5 cm de rayon, pour toucher 1d6 + 1 ;

– 4, 5 ou 6 : seule la grenade de mise à feu explose, zone d'effet : 5 cm de rayon, pour toucher 1d6.

Pour les tirs contre les chars ou tout autre véhicule, prendre la ligne grenade.

Bombe incendiaire artisanale (tir sur zone, prendre la ligne grenade sur la table de tir), le joueur jette **1d6** :

– 1, 2 ou 3 : la bombe explose, zone d'effet : 5 cm de rayon, pour toucher 1d6 ;

– 4, 5 ou 6 : la bombe explose, zone d'effet : 2,5 cm de rayon, pour toucher 1d6 ;

Les figurines touchées par la bombe incendiaire doivent effectuer un jet de test de résultat de tir ce tour et le tour suivant. Elles ne pourront effectuer aucun tir durant ces deux tours consécutifs.

Pour les tirs contre les chars ou tout autre véhicule, prendre la ligne grenade.

Lance-flammes :

Le jet de lance-flammes est résolu comme un tir sur zone représentée par une bande rec-

Modèle	Mouvement*	Armement	Equipage	Point de combat
Automitrailleuse Rolls Royce	24/6/-	1 mitr. Vickers	4	4
Automitrailleuse Austin	18/6/-	2 mitr. Vickers	5	4
Autocanon Renault	18/6/-	1 mitr. Hotchkiss ou 1 canon 37 mm	3	4
Cheval	24/4/-	–	2	
Mulet	16/4/2	–	2	
Train d'artillerie de campagne	20/4/-	Caisson	4	2
Hippomobile (≤ 75)		Canon de campagne	4	2
Attelage hippomobile	16/4/-	–	2	2
Camion	18/6/–	–	2	2

* : Route / No man's land / Terrain très accidenté. Distances en centimètres. Les véhicules à roues ne peuvent pas se déplacer en terrain très accidenté.

La « Question d'Irlande » : huit siecles d'oppression

Le conflit entre l'Irlande et l'Angleterre trouve ses racines en 1171, date à laquelle le roi anglais Henry II envahit l'Irlande. Pendant 800 ans, le peuple irlandais va subir l'occupation anglaise, sous la forme du cycle infernal insurrection-répression ponctué de déportations (redistribution des terres appartenant à des catholiques irlandais au profit d'Ecossais protestants par le roi James I[er] à partir de 1603) ; de massacres de population civile (extermination des habitants de la ville rebelle de Drogheda par Oliver Cromwell en 1649) ; d'humiliations (limitation des droits civils des catholiques irlandais par décret en 1727) ; de famines (la tragique famine des « Pommes de terre » de 1840 faisant un million de morts) et d'exodes (deux millions d'émigrants vers les Etats-Unis de 1840 à 1850). Chaque génération d'Irlandais pourra compter ses martyrs...

Dès le déclenchement du conflit mondial en 1914, une fraction des nationalistes irlandais décide de mettre à profit les difficultés de l'Angleterre pour déclencher opportunément une insurrection en Irlande, et obtenir ainsi l'indépendance de leur pays avec l'aide de l'Allemagne impériale. Paradoxalement, dans le même temps, un grand nombre d'Irlandais nationalistes se battent avec bravoure sur le continent au coude à coude avec leur ennemi héréditaire, espérant ainsi être payés en retour à l'issue de la guerre par l'instauration d'un parlement autonome irlandais. En 1916, on compte plus de 150 000 Irlandais nationalistes ou unionistes dans l'armée britannique.

Les Pâques sanglantes

Dès janvier 1916, les comités militaires de l'Irish Republican Brotherhood et de la Citizen Army décident d'organiser un soulèvement le dimanche de Pâques (23 avril) à Dublin, symbole de la résurrection de l'Irlande liée à celle du Christ. Malheureusement, le 21 avril, un agent irlandais débarqué d'un sous-marin allemand sur les côtes, « Sir Roger Casement », en Allemagne depuis 1914 pour négocier des livraisons d'armes et recruter des combattants parmi les prisonniers irlandais — sans succès au demeurant —, est arrêté. De plus, le navire *Aud*, battant pavillon norvégien et chargé de munitions en provenance d'Allemagne à destination des rebelles, est intercepté le même jour par les Britanniques. Devant cette situation défavorable, une partie des organisateurs de l'insurrection décident d'annuler l'opération, alors que d'autres décident de la maintenir mais décalée au lendemain. Le résultat de cette situation confuse est qu'au matin du 24 avril, seulement 1 000 hommes sur 3 000 possibles vont participer effectivement à l'insurrection.

L'objectif des insurgés est simple : prendre les points clefs de Dublin et provoquer un soulèvement général de la population en mettant le gouvernement britannique devant le fait accompli. Les principaux chefs de l'insurrection et cosignataires de la déclaration d'indépendance de la République irlandaise se nomment Thomas J. Clarke, Sean Mac Diarmada, Patrick H. Pearse, James Connolly, Thomas Mac Donagh, Eamonn Ceannt et Joseph Plunkett.

Le lundi 24 avril à midi, les insurgés occupent plusieurs points stratégiques dont la poste centrale (General Post Office), le Palais de justice (Four Courts), plusieurs gares et usines (Jacob's Biscuit Factory, Boland's Flour Mill) ainsi que des institutions et des parcs (Liberty Hall, South Dublin Union, Mendicity Institution, Saint Stephen's Green). Ils sont organisés en six bataillons de 120 à 150 hommes et en groupes plus petits de 12 à 15 hommes.

Le drapeau tricolore vert, blanc et orange et le drapeau vert traditionnel irlandais sont déployés sur la poste centrale, quartier général de l'insurrection, puis la déclaration d'indépendance est lue par Pearse devant une foule incrédule, voire hostile. En effet, les insurgés sont plutôt considérés comme des « agents du Kaiser » et des traîtres par le reste du pays. De fait, le soulèvement tant espéré n'aura pas lieu, ni à Dublin ni ailleurs dans le reste de l'île. C'est donc une lutte sans espoir qui s'engage pour les républicains.

La bataille de Dublin

Les combats vont durer une semaine et extrêmement choquer la population de Dublin par leur violence et les moyens disproportionnés utilisés par l'armée britannique pour vaincre les insurgés. La ville sera bombardée par une canonnière, le HMS *Helga*, à partir de la rivière Liffey, occasionnant des destructions d'habitations et tuant un grand nombre de civils. Les troupes britanniques atteindront le nombre de 20 000 hommes (contre 1 200 insurgés) et utiliseront un arsenal plus proche de celui de la guerre des tranchées que d'une opération de police.

Les insurgés vont résister, à un contre dix pendant six jours, aux rafales de mitrailleuses, aux explosions des grenades, aux vagues d'assaut des fantassins britanniques et aux bombardements pour finalement se rendre le samedi 29 avril. Le bilan en pertes chez les rebelles est remarquablement faible : seulement 64 rebelles tués dans les combats et environ 120 blessés. Celui des troupes britanniques est plus élevé : 134 tués et 381 blessés (la plupart des régiments qui ont participé à la répression sont composés de recrues irlandaises, autre paradoxe dû à l'impopularité du mouvement). Celui des civils est tragiquement disproportionné : 220 tués et 660 blessés. La ville a aussi beaucoup souffert, la poste centrale étant entièrement détruite.

Une victoire posthume

La sauvagerie de la répression et l'aspect romantique du soulèvement qui, dès le départ, n'avait aucune chance de réussir, vont complètement retourner l'opinion publique irlandaise et transformer les insurgés de traîtres en héros martyrs de la cause irlandaise. Les principaux organisateurs seront exécutés dans les jours qui suivent la capitulation et plus de 2 500 nationalistes seront emprisonnés. Le soulèvement de Pâques permet aussi, dès le premier coup de feu, d'éliminer les rivalités qui existaient entre les différentes factions comme l'Irish Citizen Army et l'Irish Volunteers pour donner naissance à l'Irish Republican Army.

Après les événements de Dublin, l'IRA sera réorganisée clandestinement par Michael Collins. De plus, le mouvement d'opposition irlandais prendra une importance croissante à travers sa représentation politique qu'est le Sinn Fein, dirigé par Eamon de Valera. La dynamique ainsi créée va précipiter les Irlandais dans une lutte acharnée contre l'Angleterre et ses auxiliaires, les sinistres « Black and Tans » de 1919 à 1921, puis dans une guerre civile fratricide de 1921 à 1923 durant laquelle Collins trouvera la mort. Mais le sacrifice des combattants des Pâques sanglantes aura été la première étape décisive vers l'indépendance et la liberté de l'Irlande. ❐

Le 3rd Royal Irish Regiment est l'une des principales unités engagées contre les rebelles. Catholiques ou protestants, ces soldats ont le sentiment de combattre avant tout des « agents du Kaiser ». L'officier en trench-coat au centre est équipé d'un fusil de chasse. Sa médaille commémorative indique par ailleurs qu'il a servi sur le continent, dans les tranchées.

tangulaire de 50 cm de long et de 10 cm de large. Les figurines se trouvant dans la zone sont automatiquement touchées. Elles doivent effectuer un jet de test de résultat de tir ce tour et le tour suivant. Elles ne pourront effectuer aucun tir durant ces deux tours consécutifs.

Pour les tirs contre les chars ou tout autre véhicule, prendre la ligne obus léger.

Figurine montée :
Lorsque un cavalier monté effectue un tir (fusil, carabine, arme de poing, PM), il a un malus de – 1.

Priorité de cible :
Une figurine doit effectuer son tir prioritairement sur la cible la plus proche. La règle « équipes prises pour cibles » reste applicable.

Note : une figurine dans une tranchée ou derrière un abri masquant la visibilité et n'ayant effectué aucun tir le tour précédent ou aucun mouvement dans le tour ne peut être prise pour cible en tir direct.

6 - Corps à corps

Armes de cavalerie :
– sabre : 2d6
– lance : 1d10 + 2.

Certaines armes de poing ou de combat rapproché peuvent être effectivement utilisées au corps à corps :
– pistolet : 2d6
– pistolet-mitrailleur Bergman : 2d6 + 2.

Issus de l'Irish Republican Brotherhood ou de la Citizen Army, ces hommes combattront avec un rare acharnement. L'armement consiste essentiellement en carabines Mauser ou pistolets C96 allemands, livrés clandestinement. Un des rebelles possède également un fusil-mitrailleur Lewis de prise.

7 - Véhicules

Voir le tableau des véhicules page précédente.

8 - Personnages

● **Nettoyeur de tranchée** :
Bonus au corps à corps : **+ 3** ; bonus au moral : **+ 2** ; mouvement : **12 cm** en terrain plat (A) et terrain très accidenté (B), **4 cm** en rampant (C) ; nombre maximum de nettoyeurs de tranchée : 1 pour 6 figurines. Test de moral immédiat de ou des adversaires au corps à corps.

● **Fanatique** :
Bonus corps à corps : **+ 1** ; bonus moral : **+ 3** ; nombre maximum de fanatiques : 1 pour 12 figurines. Si pris pour cible et touché : ajouter **+ 1** au résultat du tir.

● **Réserviste ou milicien** :
Malus corps à corps : **– 1** ; malus moral : **– 1**. Pris pour cible et touché : ajouter **– 1** au résultat du tir.

Scénario

La prise du South Dublin Union

Parmi tous les combats qui ont lieu lors des Pâques sanglantes à Dublin, l'un des plus tragiques est celui qui se situe dans le quartier du South Dublin Union (SDU). Ce quartier est en fait un vaste complexe d'ateliers qui a l'apparence d'une petite ville à l'intérieur même de la ville, et composé d'un grand nombre de bâtiments dont des immeubles résidentiels, dortoirs, églises, hôpitaux et logements de fonction.

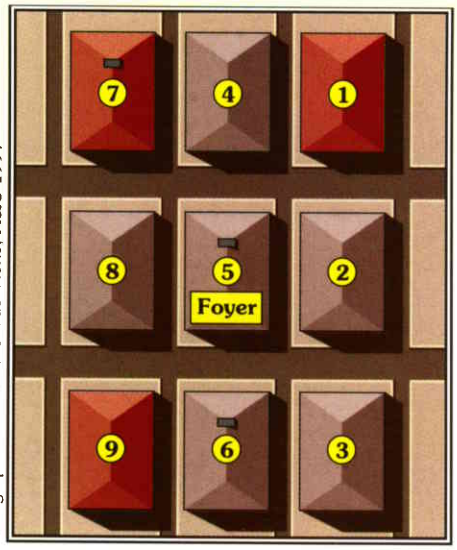
Le lundi 24 avril, le 4e bataillon de l'Irish Citizen Army, sous les ordres de Eamonn Ceannt, prend position dans le quartier du SDU. Les troupes britanniques, en l'occurrence des éléments du 3rd Royal Irish Regiment, réussissent à s'emparer d'une porte du SDU défendue par seulement neuf hommes, au terme d'un combat de deux heures. Mais le bataillon de Ceannt reste maître de l'ensemble du quartier. Jusqu'au jeudi 27 avril, les rebelles essuient un feu constant des Britanniques, pour subir finalement dans l'après-midi un assaut qui va se résoudre en un ensemble de combats au corps à corps à l'intérieur même du complexe ouvrier.

Les adversaires, en abattant les murs entre les bâtiments afin de pouvoir les faire se communiquer, vont créer ainsi un dédale de tunnels qui se révéleront de véritables souricières pour les hommes des deux camps se heurtant par hasard à des groupes ennemis. Avant l'assaut, Ceannt divise les 43 survivants de son bataillon en deux groupes : l'un défendra l'entrée donnant sur James Street et l'autre le foyer des infirmières qui sert de quartier général au bataillon.

Les Britanniques vont attaquer ce dernier. Ceannt, voyant cela, part chercher en personne le groupe défendant l'entrée de James Street pour appuyer les défenseurs du foyer, mais ces derniers comprennent exactement le contraire et quittent le foyer pour renforcer l'entrée de James Street. Lorsqu'ils se rendent compte de leur erreur et font demi-tour, il est trop tard, les soldats britanniques se trouvent déjà dans le foyer des infirmières. Les rebelles se retranchent alors sur place en attendant.

Le miracle Brugha

Le dernier Irlandais à quitter le foyer des infirmières est Cathal Brugha, en position derrière une barricade interdisant tout franchissement par les soldats britanniques. Seul à défendre la barricade (ses hommes le croient mort), provoquant ses adversaires verbalement, Brugha continue d'échanger des coups de feu malgré de nombreuses blessures par balles et éclats de grenade.



Infographie M. Gillard © *Vae Victis*, H&C 1997

Cependant, Ceannt et ses hommes entendant une voix chanter « *Dieu sauve l'Irlande* » près du foyer, un éclaireur est envoyé et rapporte que Brugha est toujours vivant et continue de combattre. Les rebelles se précipitent alors vers la barricade de Brugha et trouvent ce dernier dans une mare de sang provoquée par pas moins de 25 blessures, et toujours en train de crier aux soldats britanniques de venir se battre pour l'en déloger... en vain car ces derniers découragés par la ténacité des défenseurs de la barricade ont complètement évacué le foyer !

Au soir, les Britanniques renouvellent une attaque sur le foyer mais sont cette fois fermement repoussés par les rebelles. Cathal Brugha est évacué le lendemain vers l'hôpital du SDU tenu par les Britanniques, où il est finalement reconnu et arrêté. Laissé pour mort, il survivra miraculeusement et se remettra complètement de ses blessures ! Il assurera en avril 1919 le rôle de ministre de la Défense du gouvernement républicain irlandais clandestin de Valera. Par la suite, Cathal Brugha, conjointement avec Michael Collins, réorganisera les volontaires irlandais en « colonnes volantes » qui seront l'instrument de la guérilla contre l'occupant britannique.

● **Effectifs** :
– 4e bataillon de l'Irish Citizen Army :
Cathal Brugha : un officier [fanatique] (pistolet + fusil).
Section d'Eamonn Ceannt : un officier (pistolet + fusil), six hommes (fusil + grenades).
Section de Brugha : six hommes (fusil + grenades).

● **3rd Royal Irish Regiment :**
Section n° 1 : un officier (pistolet), neuf hommes [réservistes] (fusil + grenades).
Section n° 2 : un officier (pistolet), neuf hommes [réservistes] (fusil + grenades).
Section n° 3 : un officier (pistolet), six hommes (fusil + grenades).
Section n° 4 : une mitrailleuse, un tireur (pistolet), deux pourvoyeurs (fusil + grenades).
Section n° 5 : un canon de campagne (calibre ≤ 75),; un tireur (pistolet), deux pourvoyeurs (fusil + grenades).

● **Terrain** :
On place neuf maisons en ruine, numérotées de un à neuf, la n° 5 au centre représentant le foyer des infirmières.

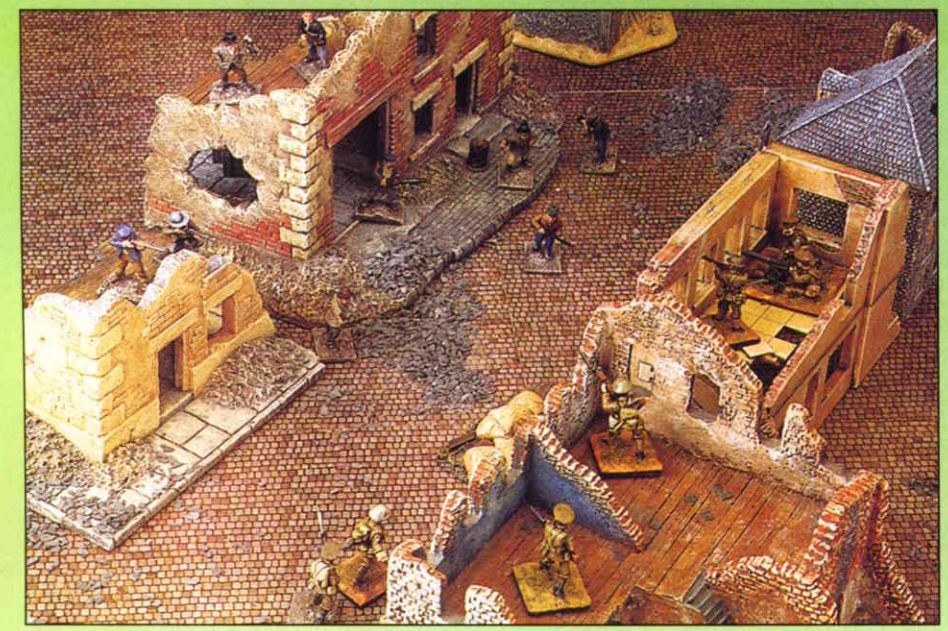
● **Souterrain** :
Pour trouver un souterrain de communication entre deux maisons dans la phase de mouvement, faire un jet de **1d6** :
– Irlandais : 1 ou 2 : aucun souterrain découvert ; 3, 4, 5 et 6 : un souterrain est découvert ;
– Britanniques : 1, 2, 4 et 5 : aucun souterrain découvert ; 5 ou 6 : un souterrain est découvert.

Les figurines qui trouvent un souterrain peuvent s'y engouffrer, elles disparaissent alors de la table. Dans leur phase de mouvement du tour suivant, elles font automatiquement un jet de **1d10** et elles réapparaissent obligatoire-

Bibliographie

La question d'Irlande, Jean Guiffan, Collection « Questions au XXe siècle », Editions Complexe, 1997.

« The Easter Rising », Bill Kleen, *Command* n° 43, mai 1997.



Livrés de maison à maison, voire dans les couloirs des grands bâtiments administratifs de Dublin, les combats des Pâques sanglantes seront d'une extrême violence.

ment dans la maison qui porte le chiffre désigné par le jet de dé, sauf sur **10** où elles restent dans le souterrain. Une figurine dans un souterrain ne peut pas tirer vers la surface.

● **Placement** :

– au tour 1 :

Le joueur irlandais établit six barricades entre les maisons 1, 2, 4, 5, 7 et 8 adjacentes.

Il place Cathal Brugha dans la maison n° 5 (foyer des infirmières) et ne commence la partie qu'avec cette seule figurine !

Britanniques : la section n° 1 est dans la maison n° 6, la section n° 5 est entre la maison n° 3 et la n° 6 dans la rue en bord de table

– tours suivants : dans leur phase de mouvement respectives, les joueurs choisissent une section puis jettent **1d10**, celle-ci apparaît dans la maison qui porte le chiffre désigné par le jet de dé sauf sur 10 où elle ne rentre pas sur la table.

– au tour 6 :

Le joueur britannique reconstitue au maximum l'équivalent de la section n° 1 en fonction des pertes des tours précédents, avec le même placement sur la table que pour les renforts des tours précédents.

● **Objectifs** :

Britanniques : prendre le foyer = 5 points, les maisons 3, 6 et 9 = 1 point chacune, les maisons 2 et 8 = 2 points chacune, les maisons 1, 4 et 7 = 3 points chacune.

Irlandais : prendre le foyer = 6 points, les maisons 3, 6 et 9 = 1 point chacune, les maisons 2 et 8 = 2 points chacune, les maisons 1, 4 et 7 = 3 points chacune.

Une maison occupée par les deux adversaires compte 0 point.

Le joueur qui comptabilise le plus grand nombre de points au terme de **douze tours** de jeu gagne la partie. Un match nul équivaut à une victoire pour le joueur rebelle. ❐

Remerciements à Théophile Monnier, Pierre Laporte et Laurent Savouyaud.

Peinture des figurines réalisées par Christophe Caillaud.

Figurines Wargames et Guernsey Foundry plus transformations.

Bâtiments Hovel et Snap Dragon.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

LIVRAISON SOUS 48H : 35 F

FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 450F

ENVOIS A L'ETRANGER : 70F

Paiement par Carte Bleue, chèques ou mandats

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73

FAX : 05 62 27 18

14 /16 RUE MAURICE FONVIEI

PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULO

Ouvert du lundi au samedi de 10h à

N FRANÇAIS

CURE WISH EDITIONS
- smul 320
- opa Universalis 380
- Extension Europa Universalis 85
- edland 320
- and Siècle 320
- Foi et le Glaive 285
- ve 320
- volution

UX DESCARTES
- me D.B. Normandie 150
- esia 239
- arges 152
- en Bien Phu 139
- edland 150
- ands Stratèges 299
- rsk 218
- arkov + Rostov 275
- s Aigles 276
- tle Big Horn 260
- oskva 218
- ege 210
- Croisades 250
- Le chateau des Templiers 162
- La cité médievale fortifiée 162
- Samourai 224
- Vikings 254
- ilerino 139

RIFLAM
- rika 256
- lexandria, 1801 285
- s Ailes de la Gloire 256
- ach Frankreich 369
- Rivoli 1797 369
- agunto 369
- P.Q.R. 369
- Eléphant de Guerre 123
- Consuls 123
- Les victoires de Pyrrhus 123
- talingrad "Uranus" 275
- om Kippour 275

ILSIT
- aterloo (Armée du Nord) 309
- ena 1806 309
- icksburg 1863 275
- hickamauga 1863 275
- frica 1880 298

MVERS
- ohenlinden 124

EN ANGLAIS

ADG
- Vorld in Flames Deluxe 820
- Vorld in flames, classic 410
- WIF, Counter Sheets 170
- WIF, Deluxe Maps 170
- WIF, Deluxe Rules 125
- Ships in Flames 189
- Planes in Flames 170
- Africa aflame 135
- Asia aflame 135
- Fatal Alliances II 155
- WIF, Annual 94/95 130

AVALANCHE PRESS
- The Invasion of Italy 260
- Mac Arthur's Return 289
- Red Parachutes 289
- Blood on the Snow 190
- The Great War at Sea 260
- Operation Cannibal 165
- Red Steel 265

AVALON HILL
- A.S.L. Solo Rules 245
- Advanced Squad Leader 315
  - Yanks 250
  - Beyond Valor 280
  - Paratrooper 170
  - Partisan 139
  - West of Alamein 350
  - Hollow legions 190
  - Last hurrah 149
  - Red barricades 205
  - Code of bushido 275
  - Gung Ho 380
  - Croix de guerre 245
  - Kampfgruppe Peiper I 265
  - Kampfgruppe Peiper II 299
  - Streets of fire 175
  - Hedgerow Hell 175
  - ASL Annual 91 105
  - ASL Annual 92 115
  - ASL Semi Annual 93 A 70
  - ASL Semi Annual 93 B 70
  - ASL Annual 95 165
  - ASL Annual 96 125
  - ASL Annual 97 129
  - Action Pack #1 135
  - Pegasus Bridge 209
  - Squad Leader maps 1 à 43 (pièce) 45
  - Jatkosota 70
  - O.A.F Pack I 70
  - ASL '96 Pack Scenario 70
  - Rout Pack II 70
  - Primosole bridge platoon leader 79
  - Defeating Enemy Armor 65
- • - Critical Hit (Vol. 4 #1) 105
- • - Critical Hit (Vol. 4 #2) 109
- • - ASL News Pack I 65
- Squad leader 205
  - Cross of iron 190
  - Crescendo of doom 225
  - Gi Anvil of victory 255
- Up front (Squad Leader card game) 225
  - Banzai 120
- "1776" 265
- Advanced third reich 379
  - Rising Sun 380
- Age of Renaissance 375
- Air Force Dauntless Combo 299
- Attack subs 175
- B17 175
- Battle of the Bulge 159
- Break out : Normandy 225
- Britannia 190
- Civilization 275
- Advanced civilization 265
- Empire in arms 275
- Fire power 239
  - Flat top 340
  - Flight leader 205
- Geronimo 265
- Guadalcanal 265
- Guerilla 190
- Hannibal 299
- Here comes the Rebels 225
- History of the world 249
- Israeli Defence Force (IDF) 285
- Kingmaker 225
- Kremlin 150
  - Revolution 69
- London's Burning 265
- Luftwaffe 225
- Machiavelli 239
- Maharaja 225
- Main Battle Tank 265
- Midway 225
- Mustangs 190
- Napoleon's battles 245
  - Napoleon's battles expansion 105
- New World 190
- Panzerblitz 175
- Panzerleader 225
- Patton's best 199
- Platoon 150
- Raid on Saint-Nazaire 225
- Roads to Gettysburg 225
- Siege of Jerusalem 265
- Sin of D-Day 159
- Stonewall Jin the valley 265
- Stonewall Jackson's way 210
- Stonewall Last Battle 109
- Storm over Arnhem 345
- • Successors : Alexander's Empire 195
- Tac Air 225
- Third reich 190
- Thunder at Cassino 210
- Turning point Stalingrad 265
- War & Peace 299
- We the people 170
- Wooden ships & iron men

VICTORY GAMES
- Across five aprils 205
- Ambush N.D.
  - Move Out 140
  - Purple heart 225
  - Silver star 175
  - Leatherneck 150
- Carrier 245
- Central America 205
- Civil war 175
- Gulf Strike 275
- Hell's highway 180
- Lee vs Grant 190
- N.A.T.O. 135
- Omaha Beachhead 135
- Open fire 219
- Pax britannica 180
- Third fleet 270
- Seventh fleet 299
- Shell shock 265
- Tokyo express 270

CLASH OF ARMS
- 6 Days of Glory 275
- 1807 : The Eagles turn East 329
- Achtung Spitfire 279
- Army of Heartland 360
- Autumn of Glory (Chickamauga) 195
- Battle of the Bulge (livre) 245
- Borodino '41 225
- Campaign of Robert E. Lee 299
- Chancellorsville 275
- Clash of Armour N.D.
  - From Golan to Sinai 150
  - Rommel's Battles 139
- Close Action Fighting Sail 295
- Command at Sea 455
  - Rules 139
  - Scenario 105
  - Ship data 130
  - Counter Sheets 105
  - Referee 65
  - Player's handbook 35
  - No sailor but a fool 185
- • - Submarina II 139
- Supermarina 379
  - Scenarios 110
  - Data annexes 130
  - Counter Sheets 105
- Emperor Returns 259
- Flint & Steel 209
- From Valmy to Waterloo 270
- Harpoon 4th 385
  - Player's Handbook 65
  - Naval Review 1997 145
- Home Before Leaves Fall 720
- Iena 299
- Kalin, Fredrick's first defeat 279
- La bataille d'Auerstaedt 250
- La bataille de Mont St. Jean 270
  - Mont St. Jean Deluxe 640
- La bataille de les quatre bras 265
- La bataille de Ligny 360
- La bataille de Coruna 330
- La bataille de Wavre 209
- La bataille de Talavera 360
- La bataille d'Albuera 270
- Landships 245
- Lee Takes Command 180
- Leuthen 399
- Mississipi Fortress 165
- Napoleon at Leipzig (Gold) 275
- • Operation Spark - Leningrad 295
- Over the reich 275
- Prelude to Disaster 235
- • Regulations year XXII (La Bataille) 129
- The King's War 270
- The Speed of Heat 299
- The War for the Union 259
- Zorndorf (7 years war) 299

COLUMBIA GAMES
- Bobby Lee 340
- East Front 395
  - Volga Front 159
- Napoleon - Waterloo 275
- Quebec 1759 240
- Rommel in the desert 299
- Sam Grant 275
- War of 1812 329
- West Front 279
  - Med front 360
  - Euro Front 195

DECISION GAMES
- 30 Years War Quad 245
- Across Suez 225
- Antietam 299
- Barbarossa 275
- Battle for the Ardennes N.D.
- Battle for Germany 150
- Battle over Britain 139
- Blue and Grey 295
- Emperor's First Battles 455
- Empires at war 139
- Firefight 105
- Four battles of the Ancient World I 130
- Four battles of the AncientWorld II 105
- Krieg (WW II) 65
- Leningrad 35
- Lords of the Sierra Madre 185
- Napoleon First Battle 139
- Napoleon's Last Battles 379
- Rebels & Redcoats I ou II 110
- Seven Days Battles 130
- Spies 105
- Sun never sets 259
- The Alamo 209
- The '45 270
- The Forgotten War (Korea) 385
- F.G.A. 65
- Bastogne 145
- Kasserine 720
- Remagen 299
- Defiant Holland 299
- THE GAMERS 270
- April's harvest 640
- Austerlitz 265
- Champion Hill 360
- Embrace an Angry Wind 330
- Force eagle's war 209
- GD 40 Sedan 360
- Hunters from the sky 270
- Leros 245
- Marengo 180
- No better place to die 399
- Objective : Schmidt '44 165
- Stalingrad Pocket II 275
- GDW 295
- Bloody Kasserine 275
- Blue Max miniatures rules 235
- Command Decision II 129
- Armies of the second WW 270
- Compendium 299
- Over the Top 259
- Command Post #4 ou #6 299
- Command Post #7 ou #8
- Command Post #9 ou #10
- Desert shield factbook
- Harpoon
- Battles of the 3rd WW
- Submarine Forms
- Data Annex
- Antisub Warfare Forms
- Harpoon Naval Review
- Phase Line Smash
- Tet offensive
- Volley & Bayonet - rules
- Great Battles of American

GMT
- "1863"
- Air bridge to victory
- Africanus (SPQR)
- Barbarossa
- Battles for North Africa
- Britain Stands Alone
- Consul for Rome (SPQR)
- Crisis : Sinai 1973
- Diadochoi (Alexander)
- Eighth Air Force
- Glory (A.C.W.)
- Invasion : Norway 1940
- Julius Caesar
  - Dictator
- Lion of the North
- Lost Victory
- Operation Shoestring Guadalcanal
- Operation Mercury : Crete 41
- Pyrrhus Victory (SPQR)
- Rise of the Luftwaffe
- Samurai
- The battles of Waterloo
- Typhoon
- Silver Bayonet

GRD
- Balkan Front
- Fire in the East
- The Urals
- For whom the bell tolls
- War in the desert
- Winter war

MOMENTS IN HISTORY
- A Famous Victory
- All quiet on the Western Front
- East wall : battle for the Dnepr
- Fields of Glory
- Kharkov, ring of fire
- Piercing the Reich
- Triumphant fox

OMEGA GAMES
- Victory in Europe - 2nd ed
- Napoleon's Leipzig campaign
- Carrier war
- Desert victory

WEST END GAMES
- Against the reich
- Air-Cav
- Desert Steel
- Soldiers
- Tank Leader - western front

W.W.W.
- "1944"
- Aachen
- Aces High : War in the air
- American Aces
- Arabian Nightmare - Desert Storm
- Army Group Center
- Barbarians
- Battle of the Alma : Crimean War
- Blood and Iron : Franco/ Prussian War
- Blitzkrieg in the South
- Campaigns of the Civil War
- Crimean shield
- Duel for Kharkov
- Endkampf : Ostpreussen Last Battle
- Frederic the Great (7 years war)
- Fury on Champlain
- Give me Liberty
- Ironsides - Irish rebellion
- Lawrence of Arabia
- Light Division
- Long Lance & Henderson
- Modern Naval Battle III
- Napoleon at Auterlitz
- Napoleon's later battles I
- Panzerkrieg
- Raid on Richmond
- Royalists & roundhead II ou III
- Run silent, run deep
- Scratch One Flat Top
- Sink the Bismark
- Spires of the Kremlin
- Spitfire : War in the Air
- S.S. Amerika
- Tarawa
- The last blitzkrieg
- Tide of Fortune
- To the Far Shore
- VI against Rome
- Zitadelle

XENO GAMES
- Emperors of Europe
- Europe at War
- Florida : Age of Discovery
- Longstreet Assault
- Seakrieg 4th ed.
- This Allowed Ground
- World at war (Axis & Allies)

XTR
- Back to Iraq
- Black Gold
- Fateful Lightning
- Mississipi Banzai
- Poland'39
- Seven Seas of Victory
- Smithereens
- Victory in Normandy
- Wahoo

DIVERS
- A bold Stroke
- Ace of Aces
- Axis & Allies
- Bastogne or Bust
- Bloodiest Day (Antietam)
- Bodyguard Overlord
- Buena Vista
- Chosin (Korean War)
- Cross Fire
- Dambusters
- Dead of Winter
- Eagles of the Empire : Borodino
- Friedland : 1807
- Fields of Honor
- Gettysburg, 3days in July
- Johnny Reb III
- • Napoleon at Bay
  - Napoleon on the Danube
- Rebel Yell
- Red Christmas
- Spearhead Armor Rules
  - Across the Sands
- Tactical Command
- The Legend Begins - Afrika
- • The Schlieffen Plan
- They Met at Gettysburg
- Wingleader
- Wings (2nd Ed.)

MAGAZINES
- Command 34, 35, 37, 39
- Command 30, 32
- Command 36 , 38
- Command 40, 41, 42, 43, 44
- • Command 45 (Sea Lion & Yarn
- Europa News # 54, 55
- Strategy & T. #143 à 160
- Strategy & T. #161 à 178
- Strategy & T. # 179, 180, 181, 182
- Strategy & T. # 183, 184, 185
- • Strategy & T. # 186 (Mons & M
- • The art of war magazine #27/

LOGICIELS
- Achtung Spitfire PC/ Mac CD
- Advanced Civilisation PC CD
- Age of Rifle PC-CD
- Batailles du Pacifique PC-CD
- Battle Ground : Ardennes PC-CD
- Battle Ground : Waterloo PC-CD
- Close Combat PC-CD
- D-DAY America PC/ Mac CD
- Flight Commander II PC
- History of the World PC-CD
- Imperialisme PC/ Mac CD
- Operation Crusader PC
- Over the reich PC/ Mac CD
- Panzer General II PC-CD
- Stalingrad PC/ Mac CD
- Steel Panthers II PC-CD
- Wooden Ships & Iron Men PC-CD

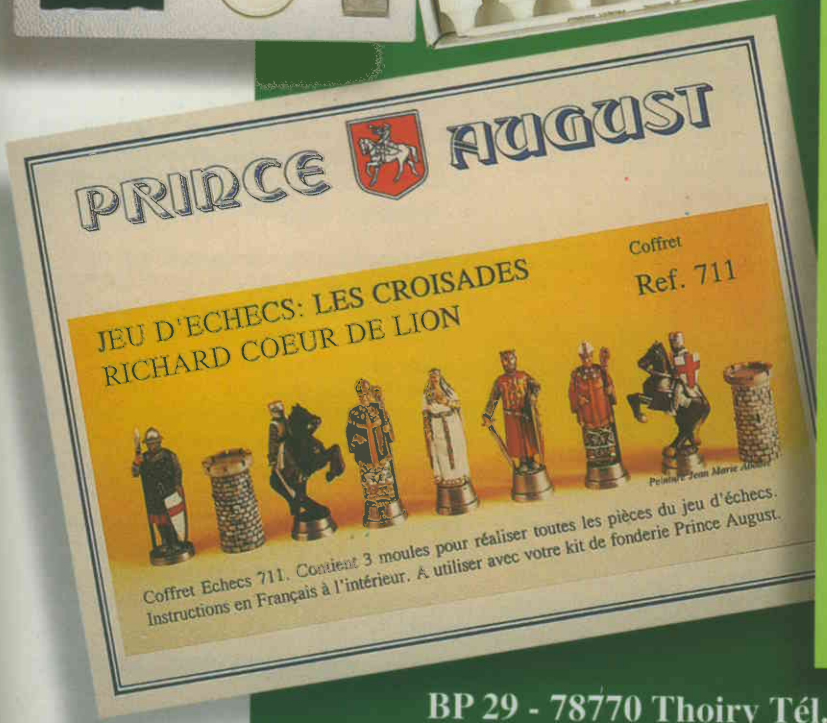
JEUX DE CARTES
- Dixie : Bull Run
- Dixie : Bull Run Full Set
- Dixie : Shiloh
- Dixie : Shiloh Full Set
- Dixie : Gettysburg
- Eagles : Waterloo
- Eagles : Waterloo Full Set
- Echelon of Fire / Fury Starter
- Echelon of Fire / Fury Booste
- Pacific Campaign Starter
- Tank commander Eastern Front
- Tank Commander Player's G

➤ » indique une parution prochaine - Les nouveautés parues entre le 22/09/97et le 26/11/97 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur no

PRINCE AUGUST

Faites partager votre passion...

IDEES CADEAUX


PRINCE AUGUST
Coffret
Ref. 711
JEU D'ECHECS: LES CROISADES
RICHARD COEUR DE LION
Coffret Echecs 711. Contient 3 moules pour réaliser toutes les pièces du jeu d'échecs.
Instructions en Français à l'intérieur. A utiliser avec votre kit de fonderie Prince August.

POINTS DE VENTE CONSEIL MOULES PRINCE AUGUST

- 03000 Moulins - Moulins Miniatures, 10 rue Gambetta 04 70 20 92 97
- 13006 Marseille - Soldats 33 rue St Jacques 04 91 37 16 80
- 13400 Aubagne - Rougier & Plé, route de Camp Major (Cd2) 04 91 27 24 04
- 14000 Caen - Le Pion, 151 rue St. Pierre 02 31 85 17 77
- 20200 Bastia - Memphis Belle, 14 Avenue E. Sari 04 95 31 87 80
- 21000 Dijon - Maquette 21 9 rue du Chapeau Rouge 03 80 30 62 65
- 27140 Gisors - Le Bouton d'Or 31, rue Cappeville 02 32 55 16 12
- 28000 Chartres - Ets Marchand, 25 rue des Changes 02 37 21 05 26
- 29200 Brest - L'Amusance, C/C Coat Ar Gueven 02 98 44 25 30
- 29600 Morlaix - Joueclub, Le Guellec, 10 rue de Paris 02 99 88 00 50
- 33000 Bordeaux - Rougier & Plé, 2 Parlement St. Catherine 05 56 44 01 70
- 33000 Bordeaux - Jeux Descartes, 162 rue St. Catherine 05 56 44 26 03
- 34000 Montpellier - Joueclub, 16 Bd Victor Hugo 04 67 92 46 79
- 35000 Rennes - L.T.M., 9 rue Poullain du Parc 02 99 78 20 60
- 37000 Tours - la Règle du Jeu, 29 rue Marceau 02 47 64 89 81
- 38000 Grenoble - G.L.C. Miniatures, 107 Cours Jean Jaurès 04 76 96 99 66
- 41100 Naveil - J.M.V., 6 route de Montrieux 02 54 80 02 82
- 42000 Saint Etienne - Mirage, 31 rue de la République 04 77 33 06 24
- 44000 Nantes - Rougier & Plé, 9 rue de Rieux 02 40 89 41 02
- 45000 Orléans - Euréka, Galerie du Châtelet 02 38 53 23 62
- 50000 Saint-Lo - Joueclub, rue Neufbourg / D.Lemne 02 33 57 09 10
- 51000 Châlons - Jouetville, 11 rue Lochet 03 26 70 95 95
- 51100 Reims - Rev'land, 176-178 rue de Vesle 03 26 88 62 02
- 54000 Nancy - la Maison D'Elendil, 10 rue de la Monnaie 03 83 32 25 06
- 54133 Saint Max - Nancy Modélisme, 110 avenue Camot 03 83 21 59 19
- 57000 Metz - Hobby 57, Galerie de l'Esplanade 03 87 75 07 82
- 59800 Lille - Rougier & Plé, 7 rue des Arts 03 20 74 98 40
- 62200 Boulogne Sur Mer - Ric Et Rac, 46 Bd. Clocheville 03 21 80 48 97
- 62500 Saint Omer - Joueclub, 76 rue de Dunkerque 03 21 38 23 53
- 67000 Strasbourg - Philibert Modélisme, 12 rue de la Grange 03 88 32 65 35
- 68000 Colmar - Zimmermann, 24 rue Vauban 03 89 41 35 49
- 68100 Mulhouse - Dandon Joueclub 17 rue Mercière 03 89 45 22 94
- 69003 Lyon - Jeux Descartes, 13 rue Remparts d'Ainay 04 78 37 75 94
- 69002 Lyon - Au Nain Jaune, 53 rue Edouard Herriot 04 78 42 17 12
- 69003 Lyon - Rougier & Plé, 17 Cours de la Liberté 04 78 60 64 31
- 71100 Châlons sur Saône - Maquette 71 15 place du Châtelet 03 85 93 22 44
- 71600 Paray-le-Monial - Horizon 3 17, rue des 2 Ponts 03 85 88 86 14
- 72000 Le Mans - la Boite à Jeux, 53 rue Nationale 02 43 23 96 81
- 74000 Annecy - Neurones Gal. de l'Emeraude du lac 04 50 51 58 70
- 75001 Paris - Drapeaux de France, 34 Gal. Montpensier 01 40 20 00 11
- 75003 Paris - Rougier & Plé, 13 Bd. Filles du Calvaire 01 42 72 82 90
- 75005 Paris - Eol, 55 Bd St Germain 01 43 54 01 43
- 75006 Paris - A l'Ami des Artistes, 48 rue Vavin 01 43 26 10 12
- 75007 Paris -Bonheur Baby, 32 Av. Rapp 01 45 51 24 00
- 75009 Paris - la Boite à Doudou, 24 passage Jouffroy 01 48 24 58 37
- 75011 Paris - Miniatures 2000, 63 Av. Philippe-Auguste 01 43 71 26 02
- 75012 Paris - Ann Modélisme, 22 Bd. de Reuilly 01 43 43 33 51
- 75013 Paris - Au Paquebot Normandie, 247 rue de Tolbiac 01 45 89 57 38
- 75016 Paris - Au Bonheur des Enfants, 41 Av. de Passy 01 45 27 78 03
- 75017 Paris - Jeux Descartes, 6 rue Messonnier 01 42 27 50 09
- 76000 Rouen - Le Dé d'Ys, 160 Eau Robec 02 35 15 47 46
- 77000 Melun - Cellules Grises, 5 rue Guy Baudoin 01 64 97 81 74
- 78000 Versailles - Country Model's, 3 rue des deux Portes 01 30 21 79 09
- 78120 Rambouillet- Couleurs & Créations, 9 rue Chasles 01 30 88 64 81
- 78158 Le Chesnay Cedex Truffaut C/C Parly II - Local Postal 633 01 39 54 88 00
- 78370 Plaisir - Plaisir Modélisme, 1565 rue de la Boissière 01 30 81 95 63
- 78630 Orgeval - Modèles Et Passions C/C Art de Vivre - R.N. 13 – 01 39 75 52 96
- 80000 Amiens - Joupi, 28 rue de Noyon 03 22 92 49 56
- 91000 Evry - Cellules Grises, P. de L'agora C/C Evry2 01 64 97 81 74
- 91160 Longjumeau - Rougier & Plé, place de la Gare 01 64 54 70 00
- 92000 Nanterre - Rougier & Plé, 34 Av. Champs Pierreux 01 47 24 24 40
- 92100 Boulogne - Ours Martin 107 Ter., rue du Point du Jour 01 46 21 10 58
- 92200 Neuilly s/ Seine – CAP 109 1 Villa des Sablons 01 47 45 31 47
- 92260 Fontenay Aux Roses - Modelec, 35 rue Boucicault 01 46 60 32 96
- 95014 Cergy - Game'S, C/C Cergy 3 Bat Friac 01 30 75 95 42
- 95610 Eragny - Les Panas, C/C Art de Vivre 01 34 48 90 49
- 97400 St. Denis de la Réunion - Sam Player 32, rue Juliette Dodu 262 213 007

Belgique

- 289 Rocourt - Jouets Broze, Chemin des Tongres 041 / 63 08 12
- 5140 Naninne - Jouets Broze, Zoning Industriel 081 / 40 11 81
- 4030 Liège - Jouets Broze, 18 rue Bonne Femme 041 / 44 48 41
- 1420 Braine L'Alleud Centre du Visiteur Rte du Lion Waterloo 02 / 385 19
- 6820 Florenville The Noble Palette - M. James Welch 39, place Albert 1er 061 32 03 20
- 8660 De Panne - Toyland Zeelaand 121 058 41 13 85

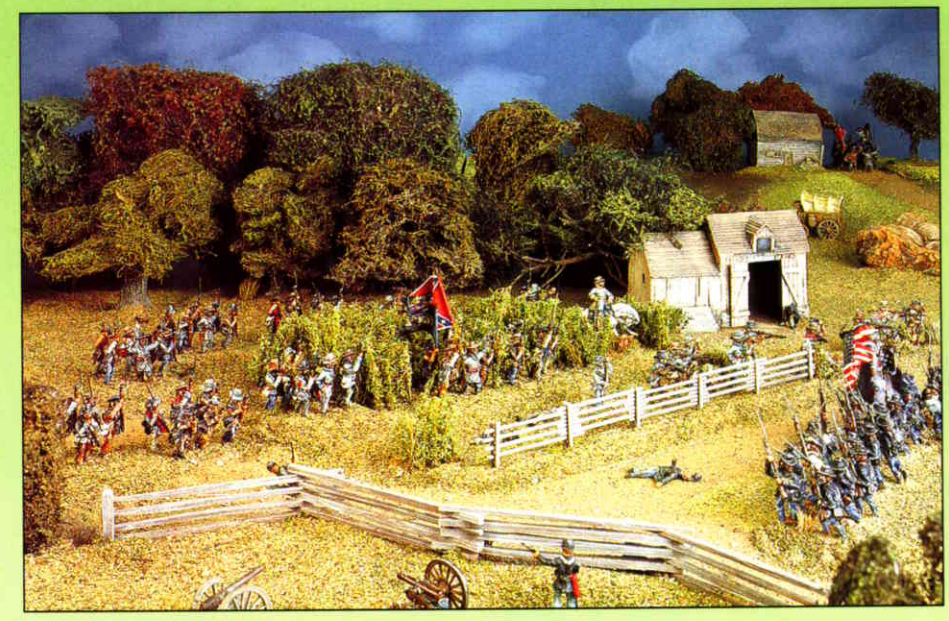
BP 29 - 78770 Thoiry Tél.: 01. 34. 87. 40. 05 - Fax.: 01. 34. 87. 49. 91

EXTENSION

REBEL YELL !

Règles pour la guerre de Sécession

REPRENANT les mécanismes de *Képis rouges* (*VaeVictis* n° 5), *Rebel Yell !* est une règle très simple pour rejouer les batailles de la guerre de Sécession. Bleus ou Gris, à l'assaut pour la victoire !



Poussant leur terrible « Rebel Yell », l'infanterie sudiste, sortant des couverts, charge baïonnette au canon ! *Photo Duncan Macfarlane*

Par Pierre LAPORTE

Rebel Yell est un résumé de *Képis rouges*, les joueurs connaissant déjà cette règle ou *DBA* n'ont pas besoin de s'y référer. Sinon, il est indispensable de disposer de *VaeVictis* n° 5 et, si possible, du numéro 9 qui présente les principes essentiels du jeu avec figurines. De plus, les lecteurs désireux de jouer « clés en main » trouveront, sur la planche de pions du jeu en encart, les éléments à découper et à coller sur du carton fort correspondant à l'ordre de bataille du scénario Mc Dowell proposé plus loin.

1 - Soclage

Les dimensions des socles ne sont données ici qu'à titre purement indicatif, pour des figurines en 15 mm. Libre au joueur de les adapter à sa convenance, la seule obligation étant un soclage identique pour les deux camps.

	Front	Profondeur
Infanterie et cav. démontée	4 cm	2 cm
Cavalerie	4 cm	3 cm
Artillerie	4 cm	4 cm

Nombre de figurines par élément :
Infanterie, recrues inexpérimentées : 5
Infanterie, recrues aguerries : 4
Infanterie, vétérans : 3
Sharpshooters : 2
Cavalerie : 3
Artillerie : une pièce et trois ou quatre servants

2 - Séquence de jeu

1 - Mouvements du joueur actif
2 - Tirs du joueur **passif**
3 - Mêlées

Les séquences de jeu sont alternées, chacun des deux adversaires devenant tour à tour joueur actif et joueur passif.

3 - Mouvement

Au début de chaque phase de mouvement, le joueur actif jette **1d6** pour déterminer son nombre de points d'activation. Le score obtenu indique le nombre d'éléments isolés ou de groupes d'éléments contigus qu'il peut déplacer. Les éléments doivent être adjacents sur toute la longueur d'une face pour constituer un groupe.

Les distances maximales sont indiquées en pouces (voir réglette ci-contre).
A : en terrain normal
B : en terrain accidenté
C : en forêt
D : sur route

	A	B	C	D
Infanterie	2	1	1	3
Sharpshooters, cav. démontés	3	2	2	3
Cavalerie	4	3	2	5
Généraux	5	4	3	5
Artillerie légère (6 livres)	3	2	0	4
Artillerie de campagne (10/12 livres, ou 3")	2	1	0	3

4 - Tirs

Les distances maximales sont exprimées en pouces (= 2,5 cm) :
Artillerie légère lisse : 12
Artillerie de campagne lisse : 14
Artillerie de campagne rayée : 16
Fusils de Sharpshooters : 5
Fusils rayés : 4
Carabines : 3
Fusils à âme lisse : 2
Shotgun/pistolet : 1

Les obstacles importants (colline, village, unité amie) coupent la ligne de vue, sauf si l'élément tirant surplombe sa cible. En forêt, les distances de tir sont réduites à 2 pouces pour tout type d'élément.

	Facteur de combat	Coût
Infanterie inexpérimentée	2	2
Infanterie aguerrie	3	3
Vétérans	4	4
Sharpshooters	2	3
Cavalerie	2	3
Artillerie légère lisse	2	3
Artillerie de campagne rayée	2	3
Artillerie de campagne lisse	3	4

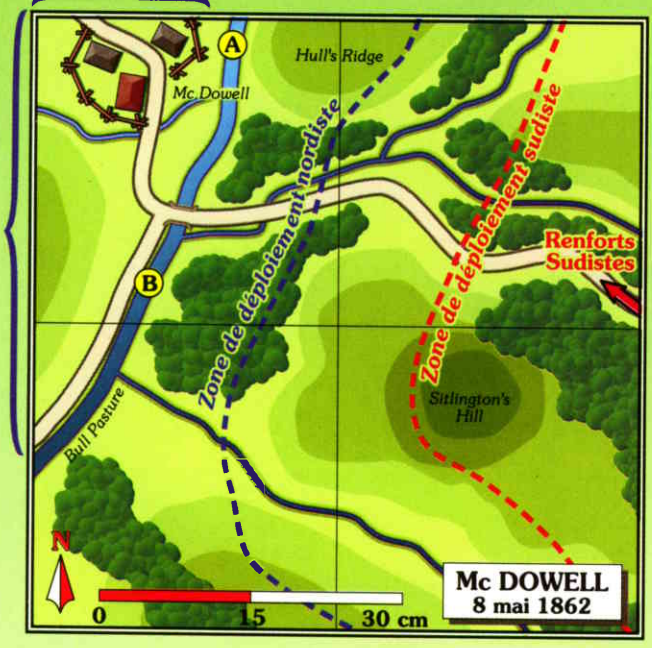
Elément équipé d'armes à chargement par la culasse : + 1 au budget

Procédure de tir : chaque joueur jette **1d6** et ajoute le facteur de combat de l'élément ainsi que les facteurs tactiques qui s'appliquent. Les joueurs comparent leurs scores, et consultent le tableau de résultats des combats. L'élément qui tire n'applique pas un résultat défavorable.

Facteurs tactiques de tirs
Tir d'enfilade : **+ 2**
Tir d'armes à chargement par la culasse : **+ 1**
Tir de fusils lisses : **+ 1**
Cible cavaliers montés : **+ 1**
Cible à moins de 3 pouces (artillerie) : **+ 1**
Cible à plus de 2 pouces (fusils et carabines rayées) : **– 1**
Cible à couvert léger (taillis, verger, etc.) : **– 1**
Cible à couvert dense (forêt, mur, chemin creux, etc.) : **– 2**
Cible à plus de demi-portée, artillerie lisse : **– 2**
Cible à plus de demi-portée, artillerie rayée : **– 1**
Par élément ennemi (deux maximum) tirant en débordement : **– 1**

Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

Déploiement de la réserve nordiste



5 - Mêlée

Les éléments doivent être au contact sur toute la longueur d'une face. La procédure est identique à celle des tirs, mais l'assaillant applique un résultat défavorable.

Facteurs tactiques de mêlée
Général contigu à l'élément : **+ 1**
Soutien arrière : **+ 1**
Défendant une ligne de crête ou une rivière : **+ 1**
Défendant une position fortifiée : **+ 2**
Shotguns/pistolets (cavalerie sudiste principalement) : **+ 1**
Par élément ennemi (deux max.) en débordement : **– 1**
Attaqué sur le flanc* ou sur l'arrière : **– 2**
En terrain accidenté : **– 2**
* L'assaillant doit être derrière la ligne de front de l'élément au départ de l'action.

6 - Résultats des combats

● **Score inférieur à celui de l'adversaire**
– Infanterie/cav. démontée : recule de 2 cm.
– Cavalerie montée : détruite au contact, sinon recule de 3 cm.
– Artillerie : détruite au contact, sinon recule de 4 cm.
● **Score inférieur ou égal à la moitié de celui de l'adversaire**
– Sharpshooters : détruits au contact, sinon font volte-face et reculent de 10 cm.
– Autre type de troupe : détruit.
En mêlée, rejouer en cas d'égalité.

7 - Divers

Général : déplacer un élément (ou un groupe d'éléments contigus) coûte 2 points d'activation s'il se trouve à plus de 8 pouces ou hors de vue du général, ou si le général a été détruit. Un général est détruit s'il est contigu à un élément détruit au combat.

Cavalerie : les éléments de cavalerie montée ne tirent pas. Monter ou démonter un élément de cavalerie coûte **1** point d'activation. Le joueur remplace simplement l'élément par son homologue monté ou démonté suivant le cas.

Mc Dowell, 8 mai 1862

Au printemps 1862, alors que l'armée fédérale menace Richmond, le général Jackson déclenche un audacieux raid de diversion ayant pour théâtre la vallée de la Shenandoah, alors sous contrôle de l'Union. L'objectif principal de cette opération est de détourner deux armées nordistes qui convergent vers le cœur de la Confédération. Le 8 mai, la « Foot Cavalry » de Jackson défait une force nordiste largement supérieure en nombre non loin du hameau de McDowell. C'est la première d'une éclatante série de victoires qui confirmeront le génie militaire tactique du bras droit de Lee, et réduiront la pression exercée par l'armée du Potomac sur la capitale sudiste.

Ordre de bataille pour *Rebel Yell !*

● **Confédération**, général Jackson
– 5 éléments d'infanterie aguerrie
– 2 éléments d'infanterie aguerrie (renforts, 1er tour)
– 2 éléments d'infanterie aguerrie (renforts, 2e tour)

● **Union**, général Schenck
– 5 éléments d'infanterie inexpérimentée
– 4 éléments d'infanterie inexpérimentée (déployés à l'ouest de la Bull Pasture)
– 1 élément de cavalerie (idem)
– 1 élément d'artillerie légère (idem)
– 1 élément d'artillerie légère (déployée sur Hull's Ridge)

● **Règles spéciales**
Pour ce scénario, le joueur sudiste bénéficie d'un **+ 1** au dé d'activation en raison de la supériorité de son commandement.
La majorité des fantassins sont équipés de fusils rayés à chargement par la bouche, armement standard de ce conflit.
La cavalerie fédérale ne démonte pas.
La Bull Pasture ne peut être franchie que sur le pont, ou aux gués indiqués en A et B.
Le joueur nordiste se place et joue en premier. ❐

ORDRE DE BATAILLE POUR *BILLY YANK*

Nous vous proposons également l'ordre de bataille du combat de Mc Dowell adapté à la règle *Billy Yank* (ou *Johnny Reb*). La table de jeu doit alors faire 1,20 m de côté.

Les indications en anglais font référence à la règle *Johnny Reb*.

● **CONFÉDÉRATION**, Gal. Thomas J. Jackson (+ 3)
Brigade Johnson, moyen, + 1
– cinq régiments à 20 figs. (31st, 44th, 52nd et 58th Virginia, 12th Georgia), aguerris (average)
Renforts, Gal Taliaferro, moyen, + 1
– deux régiments (2e tour de jeu) à 20 figs. (21st et 25th Virginia), aguerris (average)
– deux régiments (4e tour) à 20 figs. (23rd et 37th Virginia), aguerris (average)

● **UNION**, « Mountain Department »
Brigade indépendante Schenck, moyen, + 1
– trois régiments à 25 figs. (55th, 73rd et 82nd Ohio), bleus (green)
– deux régiments à 20 figs. (32nd et 75th Ohio), bleus (green)
– une batterie de 2 x « 6 livres » lisses (Battery K, 1st Ohio Light Artillery)
– un escadron à 15 figs. (1st Connecticut Cavalry), aguerris (average)
Brigade indépendante Milroy, médiocre (poor), + 1
– deux régiments à 25 figs. (2nd et 5th West Virginia), bleus (green)
– deux régiments à 20 figs. (3rd West Virginia, 25th Ohio), bleus (green)
– une batterie à 2 x « 6 livres » lisses (Battery G, 1st West Virginia Light Artillery)

Règlette de mouvement et de distance de tir

10 pouces
9 pouces
8 pouces
7 pouces
6 pouces
5 pouces
Fusils de Sharpshooters
4 pouces
Fusils rayés
3 pouces
Carabines
2 pouces
Fusils à âmes lisses
1 pouce
Shotguns
Pistolets

DEMONWORLD

Stratégie dans un monde fantastique

AVEC *Demonworld*, règle de jeu avec figurines éditée par Asmodée, voici enfin l'occasion de jouer « sérieusement » à la guerre dans un monde peuplé d'orcs et de dragons.

Par Théophile MONNIER

Qu'on se rassure ! Ce n'est pas demain la veille que les pages de *VaeVictis* seront envahies par des hordes de gobelins verts, du jeu de rôle ou des combinaisons pour gagner à Magic... Il y a d'autres revues qui font ça mieux que nous. Toutefois, il nous a semblé intéressant de se pencher sur *Demonworld*, une nouvelle règle de jeu avec figurines située dans un univers médiéval-fantastique, car il s'agit d'un vrai jeu de stratégie, aux mécanismes relativement complexes et complets, à la différence du son principal concurrent et redoutable machine commerciale : Games Workshop (*Warhammer*, *Space Marine*, etc.).

Demonworld est en fait plus qu'une simple règle. Sur le modèle, là encore, de Games Workshop, *Demonworld* comprend une boîte de base, très luxueuse, avec deux armées complètes (humains et orcs, en tout 72 figurines), des planches de pions couleurs (pour jouer clés en main), des cartes de caractéristiques d'unités, quatre cartes de terrain avec grille hexagonale, plus les aides de jeu habituelles.

La première particularité de *Demonworld* est d'utiliser des hexagones, non seulement pour le terrain, mais également pour les socles de figurines, qui se placent exactement dans un hex. de terrain. Les hexagones régulent donc strictement les mouvements, l'orientation, les formations de combat. Autre particularité ingénieuse, les socles — en plastique — présentent des évidements destinés à accueillir les figurines, les règles de soclage (nombre et position des figurines selon le type d'unités) sont ainsi grandement simplifiées.

Fabriquées par Metal Magic, une marque allemande, les figurines de *Demonworld* sont au 15 mm et, c'est l'un des grands atouts du jeu, d'une qualité de gravure remarquable. En plus des armées disponibles dans la boîte de base, les figurines sont vendues par « blister » d'armée, socle compris, pour un prix, il faut le préciser, très inférieur à celles de Games Workshop.

Le système de jeu

Demonworld est une règle d'origine allemande (c'est en fait un produit qui existe déjà outre-Rhin) dont les mécanismes sont inspirés en partie de la bonne vieille WRG 5e. Les socles sont rassemblés en unité, selon les indications d'une carte d'unités (par exemple, une unité d'archers légers comprend sept socles, plus un socle de chef, de musicien et d'étendard). En début de tour, chaque joueur pose un pion d'ordre face caché à côté de chaque unité (les ordres étant Mouvement, Tenir, Harceler ou Charger) et pendant le tour, les unités agissent dans un ordre déterminé par leur type d'ordres et leur taille. Les combats et les tirs sont résolus de manière très simple : il suffit de faire 20 ou plus avec 1d20, modifiés par les modificateurs tactiques, pour détruire un socle adverse.

A la différence d'un jeu « stratégique » comme *DBM*, *Demonworld* est très « tactique », en ce sens que les formations des unités (carré, coin, en tirailleurs) sont déterminées par le placement des socles les uns par rapport aux autres et qu'une bonne part du jeu consiste à adopter la bonne formation au bon moment (les unités disposent de points de manœuvre pour cela, selon leur capacité à faire des manœuvres complexes). Plus pénibles, les combats se jouent souvent « à l'hex. près » : une fois le combat lancé, chaque socle peut se déplacer pour tourner l'ennemi ou appuyer une attaque selon des règles assez complexes.

Pour résumer, la présentation de *Demonworld* et la qualité des composants sont particulièrement réussies, largement supérieures à tout ce qui se fait en matière de jeu historique avec figurines. La règle est très claire et bourrée d'exemple. En revanche, elle n'en est pas simple pour autant. Avec une quarantaine de pages de règles de base et presque le double de règles avancées, *Demonworld* est un gros pavé, d'autant plus que certains mécanismes sont relativement complexes (décomposition d'un combat, formation). Vis-à-vis du marché traditionnel du jeu fantastique, *Demonworld* est donc un produit assez audacieux : c'est un vrai jeu de stratégie, aux règles conséquentes, mais situé dans un univers imaginaire. Le créneau était à prendre, reste à savoir si le public sera suffisamment important. En tout cas, voilà un défi relevé avec brio ! ❐

De l'artillerie impériale, représentée par un socle de trois hexagones, appuie une unité de berserkers. A gauche, des chevaliers sont en mauvaise posture face à une horde de trolls verdâtres. Ça aussi, c'est de la stratégie !

DEMONWORLD

Règle de jeu avec figurines fantastiques. En français. Boîte de base : 400 F.

Qualités : superbes figurines au 15 mm, système d'hexagones et de soclage très pratique, belles aides de jeu, règle solide et complète.

Défauts : contexte « historique » assez léger, certains principes de jeu abusivement « tactiques » et complexes.

LE P'TIT SOLDAT

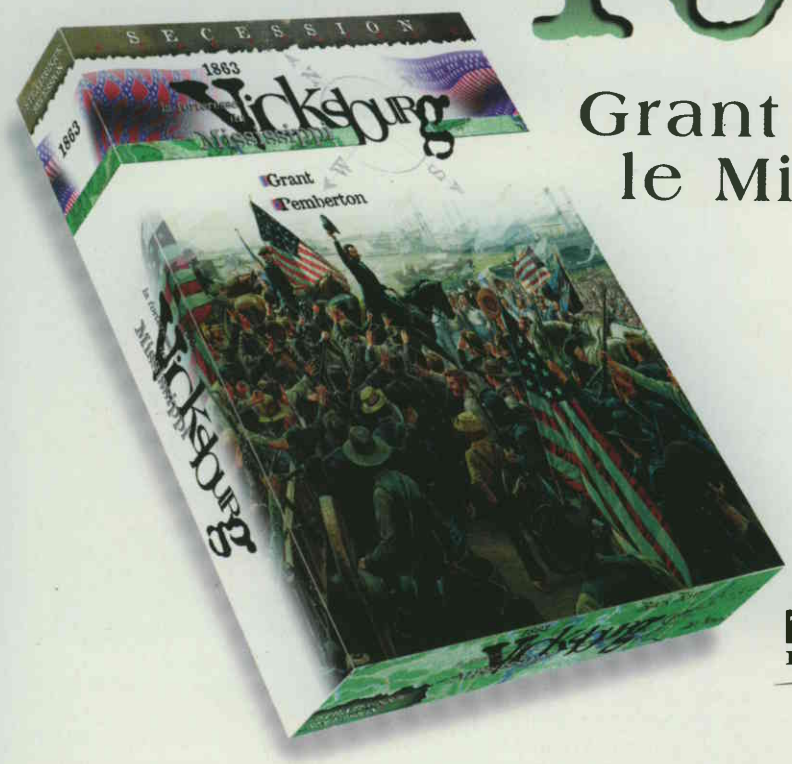
7, rue des Trois Clefs
45000 ORLÉANS
Tél./Fax : 02.38.54.60.56
Du lundi au samedi : 13 h-19 h

- **Figurines** (plomb et plastique, historique et fantastiques, toutes échelles et toutes marques)
- **Maquettes** (résine et plastique toutes marques)
- **Jeux, décors, peintures, démonstration quotidienne sur table**
- **Neuf et occasions, dépôt-vente, collectors**

dans la série "Civil War Campaign" enfin en français

1863

Grant envahit le Mississippi...



SYSTÈME STRATÉGIQUE
1 pion = 1 brigade ou 1 division
1 zone = 20 km² environ
complexité : simple,
idéal pour débutant.

TILSIT ÉDITIONS

...et les Confédérés remportent leur dernière grande victoire.

"Avec une présentation impeccable et un système vraiment agréable à pratiquer, la série Civil War Campaign propose peut-être ce qui existe de mieux en matière de guerre de sécession"

VAE VICTIS

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

Offre valable en France métropolitaine dans les limites des stocks disponibles jusqu'au 31/12/99.

JE SOUSSIGNÉ _____ NOM _____ PRÉNOM

ADRESSE _____

CP _____ VILLE _____

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de VICKSBURG au prix unitaire de 260F + 30F de frais de port et d'emballage

☐ exemplaire(s) de CHICKAMAUGA au prix unitaire de 260F + 30F de frais de port et d'emballage

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Signature :

Signature d'un parent pour les mineurs :

FIELDS OF GLORY
Malborough et Villars à l'honneur !

LES Américains viennent d'élire, comme meilleur jeu de l'année (Charles Roberts Award, catégorie « pré-20e siècle »), *Fields of Glory*, édité par Moment in History. *VaeVictis* analyse pour vous la valeur de cette récompense, pour ce jeu sur le XVIIIe siècle passé quasi inaperçu lors de sa parution !

Par Frédéric BEY

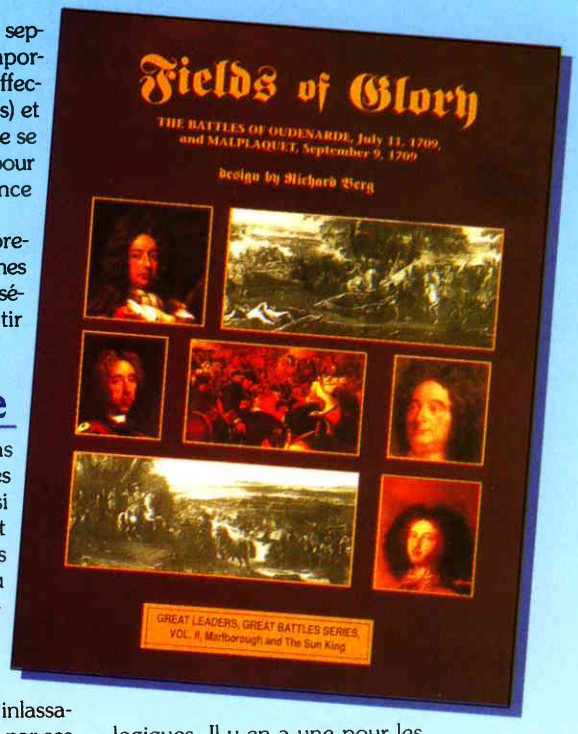
Soyons clairs, *Fields of Glory* fait incontestablement partie de la catégorie des jeux d'histoire complexes. A l'échelle choisie (les 840 pions représentent des bataillons, des régiments ou des escadrons), une partie complète nécessite huit à dix heures de concentration devant la carte... Malgré tout, le système de règles, apparenté à celui d'autres productions de Richard Berg (*SPQR*, *The Battles of Waterloo* ou *Samurai*), est parfaitement rodé et largement accessible. Son efficacité, sa rigueur historique ne sont plus à prouver. Pour comprendre les raisons de la palme décrochée par *Fields of Glory*, il faut se pencher sur ses originalités.

Un concentré historique étonnant

La guerre de Succession d'Espagne, qui oppose, au tout début du XVIIIe siècle, la France de Louis XIV à la presque totalité de l'Europe coalisée, a été très peu explorée par le jeu d'histoire. Moment in History a mis dans la boîte de *Fields of Glory* tous les ingrédients pour en faire le jeu de référence sur la période. On y trouve en effet les quatre plus brillants généraux de l'époque : du côté français, le duc de Vendôme (arrière-petit-fils légitimé de Henri IV) et le maréchal de Villars ; du côté des coalisés, le duc de Malborough et le prince Eugène de Savoie.

Les deux batailles traitées sont également, et pour des raisons différentes, exceptionnelles. Oudenarde (11 juillet 1708) est une bataille « de rencontre » (fait très rare à l'époque de la « guerre réglée ») qui scella la perte pour la France des Pays-Bas espagnols. Vendôme y fut contrarié dans ses plans par la présence et la préséance, au sein de l'armée, du petit-fils de Louis XIV, le jeune duc de Bourgogne, fort peu doué pour la guerre... Malplaquet (9 septembre 1709) est la bataille la plus importante du XVIIIe siècle, à la fois par les effectifs engagés (plus de 200 000 hommes) et les pertes (près de 40 000 au total). Elle se révélera être une victoire à la Pyrrhus pour Malborough, et Villars y sauva la France de l'invasion.

Par rapport à *A Famous Victory*, premier titre de la série (même éditeur, mêmes règles) qui présente des batailles trop déséquilibrées et quelque peu banales, le tir est corrigé !


Fields of Glory
THE BATTLES OF OUDENARDE, July 11, 1709,
and MALPLAQUET, September 9, 1709
Design by Richard Berg
GREAT LEADERS, GREAT BATTLES SERIES,
VOL. II, Marlborough and The Sun King

L'art difficile de la manœuvre

Pour sortir victorieux des situations épineuses dans lesquelles sont placés les joueurs, il leur faudra maîtriser l'art, si particulier, de la manœuvre tel qu'il est pratiqué au Grand Siècle. Les bataillons combattent en fines lignes (priorité au feu). Pour exploiter au mieux les possibilités de leurs armées, les joueurs doivent veiller à maintenir des groupes cohérents d'unités strictement adjacentes. L'objectif de l'adversaire sera, inlassablement, de perturber ces alignements par ses attaques, notamment ses charges de cavalerie. L'artillerie, moins efficace, peut cependant, en désorganisant une unité au beau milieu d'une ligne, compromettre aussi l'organisation ennemie. Sachant par ailleurs que dans *Fields of Glory*, l'activation des généraux et de leurs troupes se fait dans un ordre aléatoire (tirage au sort de marqueurs d'activation), la complexité de mise en œuvre d'une stratégie d'ensemble relève de l'exploit !

Naturellement, pour aborder le jeu, il semble tentant de s'en tenir à une attitude purement défensive. A l'usage, la mener à bien est tout aussi difficile : les lignes de batailles sont fragiles et il faut savoir agencer et mobiliser avec finesse ses réserves. Quant à la victoire, elle s'obtient en infligeant des pertes telles qu'elles briseront l'armée adverse sur place (Malplaquet a souvent été comparée à Verdun comme archétype de la bataille d'attrition...).

Une conception rationnelle

La caractéristique de *Fields of Glory*, qui lui a probablement valu sa récente récompense, est de ne pas sombrer dans les excès d'un jeu élitiste. Malgré l'ampleur des batailles, l'épaisseur des règles (24 pages) et la complexité évidente de maniement des armées, la conception rationnelle du jeu atténue ces difficultés.

Les pions ne comportent que trois informations : force, capacité de mouvement et valeur de moral. Une unité n'a que trois statuts possibles : en ordre, désorganisée ou déroutée. Les pertes sont imputées à l'aide d'un seul marqueur double face : réduction de niveau 1 ou de niveau 2. Bref, on est ici bien loin des mécanismes fastidieux de jeux pourtant réputés plus simples... De la même manière, les tables de résolution des combats sont très logiques. Il y en a une pour les tirs et une pour le choc. Un seul jet de dé est nécessaire pour résoudre un combat (le résultat peut cependant nécessiter un nouveau lancé de dé pour un test de désorganisation).

La complexité se situe plutôt dans la liste très longue des modificateurs aux dés ou des ajustements de colonne dans les tables (dix cas possibles pour le choc, huit pour le tir...). C'est le prix de la précision de la simulation. A titre d'exemple, cinq types d'unités de cavalerie sont distingués et elles peuvent combattre de trois façons : charge, charge à fond de train, caracole. Pour le tir, la table distingue également les mousquets, ou carabines, des pistolets... La nature du terrain est prise en compte avec la même rigueur. Les listes des effets du terrain, sur le combat et sur le mouvement, requièrent chacune un tableau d'une page ! Notons cependant, pour être justes, que le résumé complet des règles est fourni sur cinq aides de jeu cartonnés, qui facilitent notablement la tâche des joueurs.

Fields of Glory est en fait un jeu à l'image du Grand Siècle : élégant, ambitieux et tirant sa richesse de sa variété et de sa complexité ! ❐

FIELDS OF GLORY

Jeu en anglais édité par Moment in History, de complexité supérieure à la moyenne, comprenant deux cartes, 840 pions et un livret de règles avec notes historiques.

Qualités : batailles d'exception, cartes magnifiques, règles dont la complexité est atténuée par une conception très pédagogique et rationnelle.

Défauts : pions assez classiques, longueur des parties, nombre important d'exceptions à mémoriser.

FORMEZ VOS BATAILLONS D'ANCIENNES REVUES !

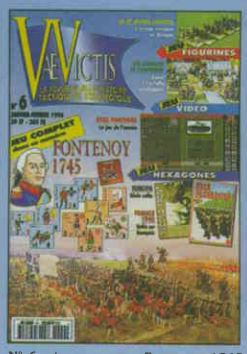
N° 1 - Jeu en encart : ***Tunisie 1943*** ● Art de la guerre : **Le génie militaire de Napoleon** ● Scénarios : Gaine's Mill (1862), Gaulois et Romains (*DBM*) ● Jeux avec hexagones : *SPQR, ASL*. les jeux napoléoniens ● Jeux avec figurines : présentation de *DBM*.

N° 2 - Jeu en encart : ***Austerlitz 1805*** ● Art de la guerre : **La révolution militaire de la Renaissance** ● Règles : ***Orage d'acier*** ● Jeux avec hexagones : *Tactical Combat, Lost Victory* ● Jeux de cartes : *Up Front, The Rise of the Luftwaffe, Modern Naval Battles*. ● Scénarios : Sainte-Foy (1760), *ASL*.

N° 3 - Jeu en encart : ***Marignan 1515*** ● Art de la guerre : **Hiver 1941 : la bataille de Moscou** ● Jeux avec hexagones : La guerre navale avec *Salvo* et la série des *Fleet, Autumn of Glory, World in Flames* ● Scénario : Wachau (1813).

N° 4 - Jeu en encart : ***Moscou 1941*** ● Art de la guerre : **La puissance militaire de Byzance** ● Règles : ***Orage d'acier*** (les blindés) ● Jeux avec hexagones : *Sword & Shield, Crusades II, Los Arapiles 1812, Operation Mercury* ● Jeux avec figurines : La guerre de Sécession sur l'eau. ● Scénarios : *DBM*.

N° 5 - Jeu en encart : ***Bélisaire*** ● Art de la guerre : **Le Siècle des lumières** ● Règles : ***Képis rouges*** ● Jeux avec hexagones : *Speed of heat, La campagne de 1807* ● Jeux avec figurines : *Command Decision II* ● Scénarios : *Command Decision, ASL*.



N° 6 - Jeu en encart : ***Fontenoy 1745*** ● Art de la guerre : **La vision française des blindés** ● Jeux avec hexagones : *Nach Frankreich, Rossyia 1917*, la série *Europa* ● Extension : *Bélisaire* en *DBM* ● Scénarios : *DBM*.

N° 7 - Jeu en encart : ***Abbeville 1940*** ● Art de la guerre : **La guerre de Sécession** ● Règles : ***Los Gringos, En garde !*** ● Jeux avec hexagones : *Gettysburg, A Famous Victory* ● Extension : *Croisades*.

N° 8 - Jeu en encart : ***La campagne de Gettysburg*** ● Art de la guerre : **La France des âges sombres** ● Jeux avec hexagones : *We the people, Black Wednesday*, les jeux sans hexagone ● Jeux informatiques : *Battleground Ardennes* ● Scénarios : *DBM, Premier Empire, Képis Rouges*.

N° 9 - Jeu en encart : ***Champs de bataille*** ● Art de la guerre : **La guerre du vietnam** ● Jeux avec figurines : *De Bellis Renationis*, la peinture de figurines, le maniement des figurines ● Jeux avec hexagones : *Friedland*. ● Scénarios : *ASL, Age of Reason* ● Extension : *The Last Crusade* ● Jeux informatiques : *Steel Panthers*.

N° 10 - Jeu en encart : ***Opération Apocalypse*** ● Art de la guerre : **La guerre de Trente ans** ● Jeux avec hexagones : *Zorndorf 1758, Waterloo, Across Five Aprils*. ● Règles : ***Section d'assaut*** ● Scénarios : *Champs de bataille, ASL, Premier Empire*. ● Jeux informatiques : *Close Combat*.

N° 11 - Jeu en encart : ***Rocroi 1643*** ● Art de la guerre : **Napoléon et le guêpier espagnol** ● Jeux avec hexagones : *Samurai, History of the World, Civil War Campaign*. ● Règles : ***Thalassa, Section d'assaut*** (l'artillerie), ***Au nom de la loi*** ● Scénarios : *Los Gringos* ● Jeux informatiques : *Age of Rifles, Steel Panthers 2*.

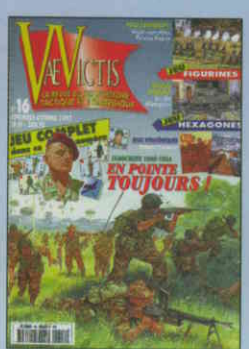
N° 12 - Jeu en encart : ***Vitoria 1813*** ● Art de la guerre : **L'arme parachutiste pendant la 2e GM** ● Jeux avec hexagones : *Hannibal, El Grande*, la série *Operational Combat, World in Flames* ● Règles : ***Billy Yank*** ● Aide de jeu : *Champs de bataille* ● Scénarios : *Orage d'Acier, DBM*.

Numéro épuisé

N° 13 - Jeu en encart : ***Arnhem 1944*** ● Art de la guerre : **La guerre de 1870** ● Jeux avec hexagones : *Ambush*, Prusse 1806, *Landships* ● Règles : ***Section d'assaut*** (les blindés) ● Aide de jeu : *Champs de bataille*. ● Scénarios : *ASL, DBM, GBoA*.

N° 14 - Jeu en encart : ***1870, la campagne de la Loire*** ● Art de la guerre : **La haute antiquité** ● Règles : ***Le Grand Cirque*** ● Jeux avec hexagones : *Age of Renaissance*, la guerre moderne (1re partie), *Waterloo 1815*. ● Jeux informatiques : *Close Combat*. ● Scénarios : *ASL, Empire V* ● **Index**

N° 15 - Jeu en encart : ***Champs de bataille 2*** ● Art de la guerre : **Indochine 1945-54** ● Règles : ***Guérilla ! XIXe siècle*** ● Jeux avec hexagones : *Pacific War, Eckmühl, Home before the Leaves Fall* ● Jeux avec figurines : *Königgrätz* et *Age of Reason* ● Scénarios : *Section d'assaut*, campagne *ASL, Last Crusade*.



N° 16 - Jeu en encart : ***En pointe toujours*** ● Art de la guerre : **Les Croisades** ● Règles : ***Pour l'Empereur !, Le Grand Cirque*** (les bombardiers), ***Section d'assaut*** (les Américains) ● Jeux avec hexagones : *The Peloponnesian War, The Civil War, Vietnam*, la guerre moderne (2e partie) ● Jeux avec figurines : *Rapid Fire* ● Scénarios : *ASL*.

N° 17 - Jeu en encart : ***Les Croisades*** ● Art de la guerre : **Bonaparte en Italie** ● Règles : ***Pour l'Empereur !*** (erratas) ● Jeux avec hexagones : *Rebels & Redcoats, Six Days of Glory* ● Jeux avec figurines : *Héroïka* ● Historique : la Grossdeutschland ● Scénarios : *En pointe toujours, Caesar, Billy Yank, Section d'assaut*.

LA REVUE FRANÇAISE DU JEU D'HISTOIRE

VaeVictis est la seule revue uniquement consacrée au jeu d'histoire, sur carte et avec figurines, et à l'histoire militaire, de l'antiquité jusqu'à nos jours

Dans chaque numéro :
un jeu en encart complet, des règles de jeu avec figurines, des scénarios, des articles d'histoire militaire, des analyses stratégiques, etc.

Un numéro est déjà épuisé, ne tardez pas pour compléter votre collection !

Bon à découper (ou photocopier) et à renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01 40 21 18 20 Fax : 01 47 00 51 11

Bon de commande Spécial anciens numéros

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

● **Je souhaite recevoir les numéros suivants** *(cercler les numéros choisis)* :
N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17 ..... *chaque* **39 F**

● **TOTAL** ..... **F** par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| **Signature :**
mois *année*

● Votre numéro d'abonné |_|_|_|_|_|_|_|
(si vous êtes déjà abonné à une revue Histoire & Collections)

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

.....

Code postal |_|_|_|_|_| Localité .....

NOUVEAU !

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

APRES un automne tonitruant, le père Noël lève le pied ! Mais 1998 nous réserve quelques belles surprises...

Par Théophile MONNIER

LES VICTOIRES DE PYRRHUS

Superbement illustré par Guiseppe Rava, un nom qui n'est pas inconnu au lecteur de *VaeVictis*, ***Les Victoires de Pyrrhus*** est le tout dernier supplément en français pour *SPQR* édité par Oriflam. On y trouve deux batailles : Héraclée (280 av. J.-C.), première bataille livrée par Pyrrhus, roi d'Epire, en Italie, et Ausculum (279 av. J.-C.), qui fit passer à la postérité les victoires dites « à la Pyrrhus ». Ces combats sont surtout l'occasion de confronter deux armées radicalement différentes, avec d'une part une armée grecque au modèle diadoque (phalange, cavalerie lourde et éléphants) et, d'autre part, la légion romaine républicaine, armée de pure infanterie.

Ces deux batailles sont importantes et nécessitent les pions de *SPQR* et du module ***Eléphants de guerre*** (seules les cartes sont fournies).

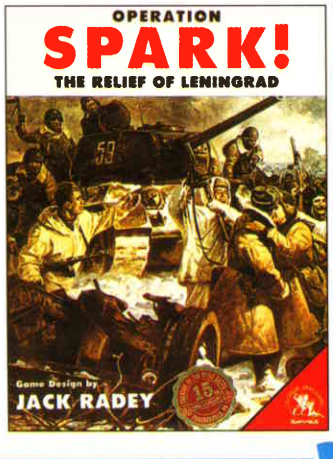
Les Victoires de Pyrrhus : module d'extension pour *SPQR* édité par Oriflam. En français.

Par ailleurs, GMT a annoncé que, suite au projet 500 (500 commandes avant de lancer la fabrication d'un jeu), les deux prochains modules à paraître sont *Jugurtha* (pour *Caesar*) et *Phalanx* (pour *GBoA*).

OPERATION SPARK!

Reprenant les règles éprouvées de *Black Sea/Black Death* ou *Borodino '41*, ***Operation Spark!*** simule l'offensive soviétique de janvier 1943, destinée à libérer Leningrad du siège mis en place par les Allemands depuis septembre 1941. Sans parvenir à accomplir totalement son objectif, cette opération permit toutefois de créer un corridor de ravitaillement vers la ville.

Au niveau opérationnel (l'unité de base représente un régiment ou une brigade), *Operation Spark!* utilise un système de jeu déjà ancien mais toujours très original. L'initiative au début de chaque tour dépend en effet du nombre d'attaque que les joueurs s'engagent à réaliser, additionné au nombre d'unités non encore engagées qui vont participer à ces assauts (la « réserve ») et à un jet de dé. Le tour représente une journée divisée en trois phases (matin, après-midi et nuit), elles-mêmes décomposées en multiples sous-séquences pour le combat, l'exploitation, etc.

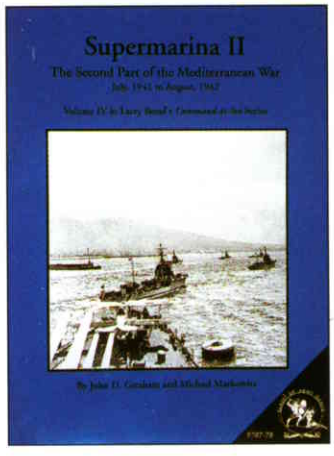


Les combats sont également très détaillés, avec des mécanismes de tirs offensifs et défensifs. Les pertes sont notées sur des feuilles de marques. Le jeu comprend enfin plusieurs unités ou règles spéciales : commandos et motos des neiges soviétiques, artillerie ultralourde. On s'en doute, *Operation Spark!* intéressera avant tout les joueurs déjà expérimentés et qui aiment les simulations précises et les mécanismes pointilleux.

La présentation est sobre mais de qualité, avec une belle carte de marais et de forêt et des pions avec des symboles Otan ou de simples silhouettes pour les véhicules. La règle est dense mais correctement rédigée, et elle s'accompagne de commentaires historiques et notes du concepteur. Le jeu ne comprend que la campagne complète (pas de scénario distinct).

Operation Spark! : jeu en anglais assez complexe comprenant une carte et 560 pions. Edité par Clash of Arms. Jeu en solitaire possible avec quelques arrangements.

SUPERMARINA II



Livret d'extension pour la règle de jeu avec figurines *Command at sea*, ***Supermarina II*** traite des combats en Méditerranée de juillet 1941 à août 1942, qui voient la flotte italienne tenter de conserver le contrôle de la Mare Nostrum. Parmi les scénarios, on découvre les extraordinaires exploits des « hommes-torpilles » de la Decima MAS dans les ports de Malte et d'Alexandrie ou, plus classiquement, les batailles du cap Bon ou de Sirte.

Supermarina II : livret de scénarios pour *Command at Sea* (nécessite de posséder *Supermarina I*). En anglais, édité par Clash of Arms.

BEACHHEAD TO BERLIN

Parmi les diverses tentatives de jeu de cartes à thème historique, ***The Last Crusade***, sur la Seconde Guerre, est certainement celui qui présente les mécanismes les plus réussis. En attendant de nouvelles cartes sur des théâtres autres que le front de l'Ouest en 1944-1945, voici une livret d'extensions et de scénarios pour ce jeu.

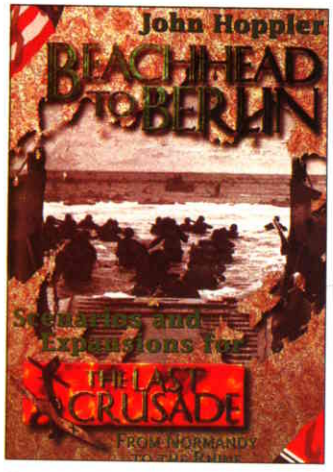
Bien présenté, *Beachhead to*

ALEXANDRE LE GRAND FACE A WELLINGTON

En plus de ses articles habituels, le dernier *Art of War Annual*, revue « interne » de Clash of Arms, comprend un scénario très original pour la série *La Bataille* faisant s'affronter... l'armée d'Alexandre le Grand et celle de Wellington à Waterloo !

Cette idée *a priori* incongrue est tirée de l'ouvrage *The Origins of war* d'Arthur Ferrill (1986), où cet historien explique que la tactique d'arme combinée d'Alexandre ne fut jamais égalée pendant deux mille ans, au moins jusqu'à l'introduction des fusils, et que l'armée anglaise de Waterloo aurait pu être battue par celle du conquérant macédonien, sans modifier en rien l'armement de chacun. Une théorie passionnante qui peut maintenant être mise à l'essai !

Pour ce faire, Clash of Arms nous fournit les pions de l'armée d'Alexandre adaptée aux règles de *La Bataille*. Il s'agit de l'ordre de bataille complet à la bataille de Gaugamèle, plus le train de siège pour un semblant d'artillerie. De la puissance de choc des phalanges ou du feu de ligne britannique, qui triomphera ? La réponse se trouve aujourd'hui sur une grille hexagonale !



Berlin est un copieux livret de 154 pages, comprenant dix scénarios, des règles optionnelles, des amendements, des règles pour jouer en solitaire, des règles détaillées de campagne et, comme il se doit, la liste des cartes et leur rareté. Les scénarios couvrent l'avance de l'armée américaine d'Omaha Beach à Remagen. Ils sont tous du plus haut intérêt, de tailles variées, avec terrain préparé et restrictions sur la composition des paquets. Par exemple, les Ardennes se déroulent sur un terrain de 5 x 12 cartes (!), mais celui sur la ligne Siegfried ne demande que neuf cartes de terrain.

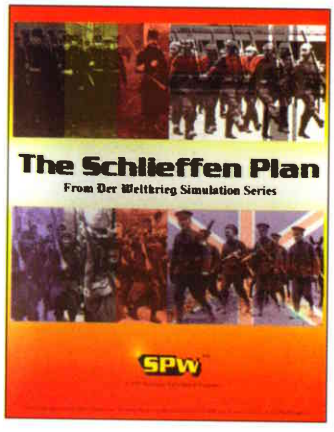
Bref, Chameleon Eclectic, éditeur de *The Last Crusade*, nous propose un travail sérieux et complet comme on aimerait en voir plus souvent, surtout dans le domaine des cartes à jouer...

Beachhead to Berlin : livret d'extensions pour *The Last Crusade*. En anglais.

THE SCHLIEFFEN PLAN

Sorti de nulle part et inconnu au bataillon, SPW est un nouvel éditeur dépendant, semble-t-il, de Decision Games. Son premier jeu, ***The Schlieffen Plan***, s'inscrit dans une série consacrée à la Première Guerre mondiale et intitulée *Der Weltkrieg*.

Au niveau opérationnel (les pions représentent des divisions), *The Schlieffen Plan* traite des premiers mois de la guerre, en France et en Belgique. Le graphisme des pions est classique et coloré, mais la carte, qui couvre tout le front Ouest de la Manche aux Alpes, est excessivement chargée.



Mises à part quelques règles particulières comme le transport par rail ou les points de ravitaillement gérés par les QG, le système de jeu est tout à fait traditionnel, en une quinzaine de pages aérées. Dernière remarque, la boîte reprend quasiment le même visuel (mais en moins bien) que celle de *Home before the Leaves fall*, jeu « monstre » de Clash of Arms sur le même sujet paru au printemps 1997.

The Schlieffen Plan : jeu de complexité moyenne en anglais, édité par SPW. Comprend une carte et 560 pions. Jeu en solitaire possible.

HEROIKA CONTESTE

Suite à l'article paru dans le numéro précédent de VaeVictis *sur* Héroïka, *l'éditeur de cette règle a souhaité faire paraître le droit de réponse suivant, sur ce qu'il considère comme étant des informations erronées.*

La première et principale originalité d'*Héroïka* réside dans un brevet déposé pour son système modulable d'hexagones. Si la règle de base se présente sous la forme d'un livret polycopié d'une cinquantaine de pages, une fiche signalétique résume l'ensemble de la règle et accompagne les joueurs tout au long d'une partie. Sur la table, chaque hex. représente, suivant les scénarios, de 50 m pour la guérilla, où une figurine au 25 mm représente un combattant, à 200 m pour les batailles Empire.

Les figurines sont regroupées en unités de 24, 32 voire 40 fantassins pour les bataillons lourds autrichiens, de 8, 12 ou 16 cavaliers et de 1, 2 ou 3 pièces d'artillerie. Chaque nation possède des unités qui lui sont spécifiques comme par exemple les lanciers polonais de la Garde pour la France, les Riflemen pour l'Angleterre, les chevaliers garde pour la Russie.

Chaque figurine possède des caractéristiques qui lui sont propres, à savoir potentiel de tir, de mouvement, de corps à corps, de points de vie. A ce propos, si la valeur de points de vie d'un fantassin est de trois points, celle d'un cavalier est de cinq, et ce pour les raisons suivantes :

a/ une cible rapide est plus difficile à atteindre qu'une cible lente ;

b/ l'infanterie de l'époque avançait groupée et resserrait les rangs au fur et à mesure des pertes, alors que la cavalerie chargeait d'une façon moins compacte avec de plus grands intervalles.

Enfin, les tirs peuvent influer sur la désorganisation d'une unité. Exemples : un carré qui n'a plus que trois fantassins ne forme pas un triangle mais est désorganisé. Il en sera de même pour une ligne qui n'a plus qu'une figurine ou d'un tirailleur qui a moins de quatre fantassins. Enfin, un carré qui subit un tir de préparation et perd plus de 50 % de ses effectifs suite à un corps à corps est désorganisé. ❐

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

NOUVEAUTÉS JEUX MICRO

En VF

♦ ACHTUNG SPITFIRE Avalon Hill

En VO

♦ AGES OF EMPIRE Entre Warcraft et Civilization

♦ CLOSE COMBAT 2.0 Suite d'Advanced Squad Leader

♦ OPERATION PANZER Suite de Panzer General

♦ IMPERIALISM, CONTRE ATTAQUE...

NOUVEAUTÉS WARGAMES SUR CARTES

En Anglais

♦ DAK (Gamers) Le "monstre" sur la campagne d'Afrique du Nord de 1940 à 1942... (stock limité)

♦ CRUSADER (Gamers) Du même auteur que DAK et plus abordable sur les batailles en Afrique de Novembre/Décembre 1941 (stock limité)

♦ OPERATION SPARK (Clash of Arms) - WWII Front Est - Niveau tactique

Cinq boutiques à votre service :

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/ La Sorbonne

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

162, RUE SAINTE CATHERINE
33000 BORDEAUX
Tél : 05 56 44 26 03

REVUE DE PRESSE

● The General

Après une reprise en main complète, *The General*, vénérable magazine de la maison Avalon Hill, présente depuis quelques numéros une maquette enrichie et une ouverture vers les jeux informatiques. Les articles sur les produits maison continuent toutefois à former l'essentiel du magazine.

Le dernier numéro comprend un nouvel article sur *Age of Renaissance*, un sur *History of the World* version PC, les inévitables conseils de jeu sur *ASL* (plus un scénario ridicule où un camp ne dispose que de trois avions). Parmi les petites nouveautés, on découvre quelques pages rédigées par l'ancien rédacteur en chef de *Zone of Control*, avec une présentation de *Jena*, *Krieg*, *GD '41*.

● Critical Hit

Dernier fanzine important et actif dans le monde d'*ASL*, *Critical Hit* vol. 4 n° 2 comprend surtout huit scénarios et un *overlays* format A4. Le reste de articles présente essentiellement des nouvelles de clubs et de tournois, et divers souvenirs de vacances (Ardennes, Normandie) des auteurs, prétextes à des démonstration sur les problèmes de lignes de vue...

Toutefois, ce numéro de *Critical Hit* risque d'être le dernier. En effet, un différend très sérieux oppose depuis peu Avalon Hill à l'équipe de ce fanzine, sur des questions touchant à l'image d'*ASL* et à l'utilisation des composants déposés de ce jeu. Une procédure judiciaire serait en cours...

● Command Japon

A titre d'information seulement (et pour nos trois lecteurs et demi qui parle couramment le japonais), le dernier *Command* version japonaise est paru. C'est un épais magazine de 88 pages, avec un jeu en encart sur l'offensive de la rivière Chir, sur le front de l'Est en 1942 (avec pions cartonnés). Impressionnant !

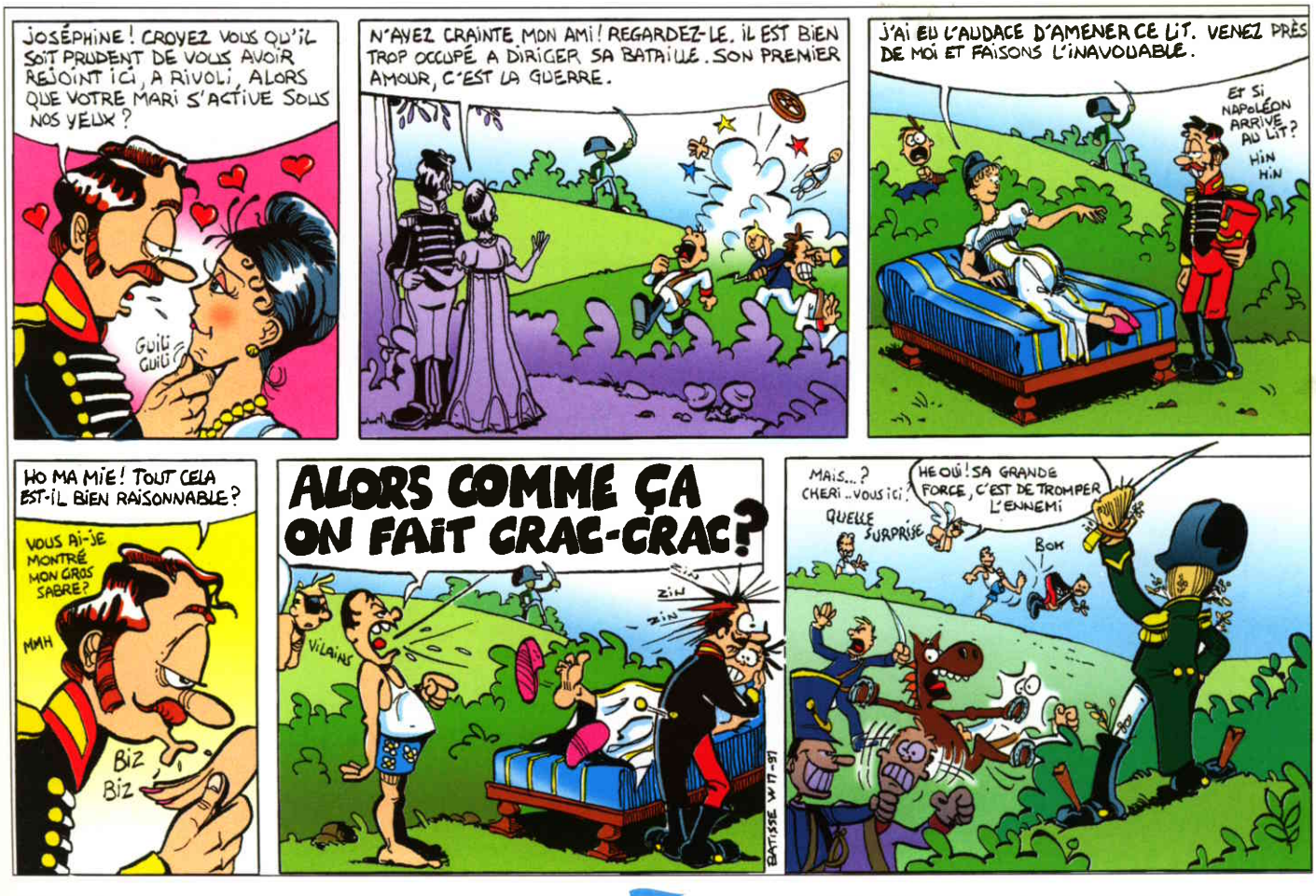
● Command

Plus à notre portée, *Command* version « originale » n° 47 comprend des articles sur la guerre du Pacifique et la conquête de Java, l'opération Seelowe et une intéressante analyse de l'influence de l'historien américain Hector Bywater sur le stratège et amiral japonais Yamamato.

Ce numéro comprend par ailleurs deux jeux : l'un sur l'opération Seelowe, invasion hypothétique de la Grande-Bretagne par les Allemands, et l'autre sur la bataille de Yarmuk, qui voit la victoire des musulmans sur les Byzantins en 636. Tous les deux sont de facture très classique et faciles d'accès.

Un numéro très varié !

CIEL DE BATAILLE par Batisse


JOSÉPHINE ! CROYEZ VOUS QU'IL SOIT PRUDENT DE VOUS AVOIR REJOINT ICI, A RIVOLI, ALORS QUE VOTRE MARI S'ACTIVE SOUS NOS YEUX ?
GUILI GUILI
N'AYEZ CRAINTE MON AMI ! REGARDEZ-LE, IL EST BIEN TROP OCCUPÉ A DIRIGER SA BATAILLE. SON PREMIER AMOUR, C'EST LA GUERRE.
J'AI EU L'AUDACE D'AMENER CE LIT. VENEZ PRÈS DE MOI ET FAISONS L'INAVOUABLE.
ET SI NAPOLÉON ARRIVE AU LIT ? HIN HIN
HO MA MIE ! TOUT CELA EST-IL BIEN RAISONNABLE ?
VOUS AI-JE MONTRÉ MON GROS SABRE ?
MMH
BIZ BIZ
ALORS COMME ÇA ON FAIT CRAC-CRAC ?
VILAINS
ZIN ZIN
BATISSE W 17-97
MAIS... ? CHERI.. VOUS ICI ! QUELLE SURPRISE
HE OUI ! SA GRANDE FORCE, C'EST DE TROMPER L'ENNEMI
BOM

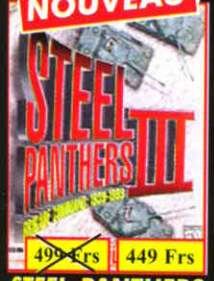
CYBER VISION
L'Univers du CD-ROM

VENTE PAR CORRESPONDANCE

48 H CHRONO + Encaissement
Uniquement A L'Expédition

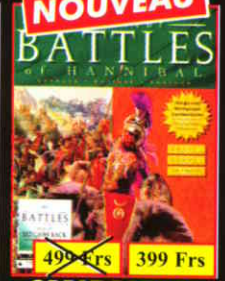
REGLEZ par CB au 01 43 14 04 49

NOUVEAU



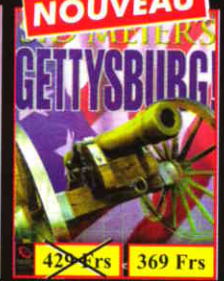
~~499 Frs~~ 449 Frs
STEEL PANTHERS 3 VF/VO

NOUVEAU



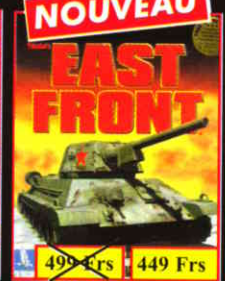
~~499 Frs~~ 399 Frs
GREAT BATTLES OF HANNIBAL VO

NOUVEAU



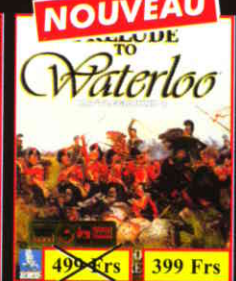
~~429 Frs~~ 369 Frs
SID MEYER'S GETTYSBURG ! VF

NOUVEAU



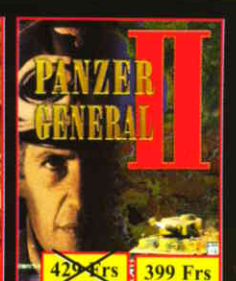
~~499 Frs~~ 449 Frs
FRONT DE L'EST VO/VF

NOUVEAU

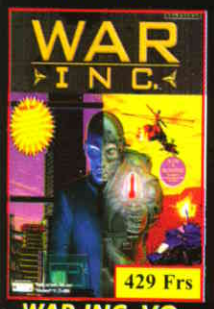


~~499 Frs~~ 399 Frs
PRELUDE TO WATERLOO VO

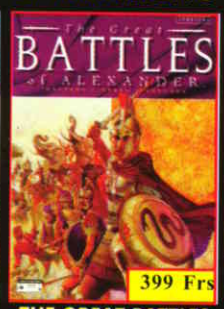
499 Frs
CLOSE COMBAT 2 VO



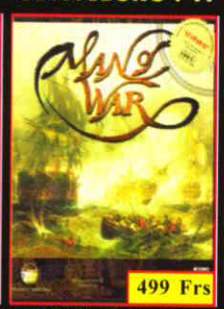
~~429 Frs~~ 399 Frs
PANZER GENERAL 2 VF/VO



429 Frs
WAR INC. VO



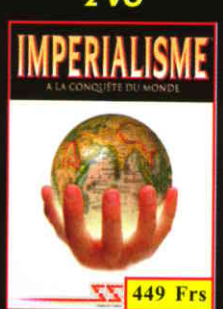
399 Frs
THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER VO



499 Frs
MAN OF WAR VO

299 Frs
LA CONTRE-ATTAQUE VO

349 Frs
STEEL PANTHERS 2 VF



449 Frs
IMPERIALISME VF

369 Frs
EMPEROR OF THE FADING SUNS VO

Un rayon spécialisé Wargames informatiques
plus de 50 références vous attendent au
37 rue de Lappe 75011 Paris
M° Bastille
du Lundi au Samedi
De 9 H à 19 H sans interruption

NOUVEAU
3615 WARGAMES
Commandez toutes nos références 24H / 24

DELAIS DE LIVRAISON 48 H

ENCAISSEMENT A L'EXPEDITION

CADEAU !

ou

ANTIETAM ou BULGE offert pour plus de 1000 Frs d'achats !

CE PACK CONTIENT :
- Allied General
- Fantasy General
- Star General
- Panzer General

499 Frs
PACK FIVE STARS

CE COFFRET CONTIENT :
- Harpoon 2
- V for Victory
- Genghis Khan 2
- Romance of the 3 Kingdom
- Operation Europe
- High Command
- Command HQ
- Panzer General
- Steel Panthers
- Tanks !
- Clash of Steel

449 Frs
DEFINITIVE WARGAME COLL. 2

CE COFFRET CONTIENT :
- SILENT HUNTER
- Patrol Disk 1
- Patrol Disk 2
- Et le nouveau PATROL DISK 3 (non vendu à part !)

369 Frs
SILENT HUNTER Commander's Edition

449 Frs
Harpoon 97

499 Frs
Tigers on the Prool

499 Frs
Aide de Camp VO

249 Frs
Gettysburg VF

399 Frs
Achtung Spitfire VO

199 Frs
Steel 2 Ext. N°1

199 Frs
Steel 1 Ext. N°2

449 Frs
Age of Rifles VF (Extension : 199 F)

449 Frs
Silent Hunter

199 Frs
Silent Hunter Extension 1 ou 2

199 Frs
V For Victory

499 Frs
Ardennes Offensive VO

399 Frs
Close Combat Mac/PC

~~499 Frs~~ 479 Frs
Third Reich VO

~~499 Frs~~ 349 Frs
Battleground 6 VO

~~399 Frs~~ 229 Frs
Shiloh NF

399 Frs
Ardennes VF

~~349 Frs~~ 299 Frs
Waterloo VF

399 Frs
Au coeur du Débarqu. VF

449 Frs
Panzer General 2 VF

399 Frs
Over the Reich VF Mac/PC

399 Frs
Stalingrad VF Mac/PC

499 Frs
Panthers in the Shadows VO

499 Frs
History of the World VO

~~499 Frs~~ 349 Frs
Battleground 7 VO

249 Frs
Muzzle Velocity VO

449 Frs
Bataille du Pacifique VF

Bon de commande à retourner à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° ____/____/____/____ Date : __/__

VAE VICTIS

PRODUIT	PRIX
❒ ANTIETAM ou ❒ BULGE pour + de 1000 Frs d'achats	CADEAU !
❒ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❒ ENVOI COLISSIMO (en 48h chez vous)	60 Frs
TOTAL	

❒ **CATALOGUE GRATUIT : PLUS DE 300 PRODUITS DISPONIBLES ! (RENVOYEZ LE BON DE COMMANDE AVEC VOS COORDONEES)**

NOUVEAU !

STRATEGIE INFORMATIQUE

C'EST la dernière ligne droite pour choisir votre cadeau de Noël. Alors, ordi ou pas ordi ? Voici les dernières tentations en date...

Par Théophile MONNIER

Prelude to Waterloo

Pour le dernier volet de la série *Battleground*, Talonsoft nous propose, une fois n'est pas coutume, de revivre la dernière victoire de Napoléon, Ligny, ainsi que la bataille de Quatre-Bras qui se déroule au même moment, le 16 juin 1815.

En juin 1815, l'armée française, forte de 125 000 hommes, pénètre en Belgique pour livrer bataille aux armées prussiennes et anglaises (212 000 hommes). Après un passage en force de la Sambre, Napoléon décide d'attaquer les Prussiens aux ordres de Blücher, qui se sont retirés derrière la Ligne dans les villages de Ligny et de Saint-Amand, avec le gros de ses troupes. Ney, à la tête du II[e] corps, occupe pendant ce temps le carrefour stratégique de Quatre-Bras afin d'éviter que les Anglais de Wellington ne viennent en aide aux Prussiens.

Pour simuler ces deux batailles, Talonsoft a fait une fois de plus dans le gigantisme. Les unités et la carte ont encore été améliorées et l'environnement sonore est toujours aussi réaliste. Comme dans les jeux précédents de la série, une multitude de scénarios historiques ou hypothétiques sont proposés, du simple assaut français sur le village de Ligny aux deux batailles réunies. Tous les moments forts de cette grande journée sont retracés à travers des scénarios de durée variable.

Pour les plus courageux et heureux possesseurs de la version 1.11 ou plus de *Waterloo*, il faut souligner la possibilité de jouer Ligny et Quatre-Bras, d'effectuer une sauvegarde et d'enchaîner sur Waterloo, mais cette fois-ci avec la prise en compte des résultats des deux batailles. C'est grandiose !

Par ailleurs, de nouvelles options de règles de jeu sont proposées : la cavalerie peut contre-charger au cours de la phase défensive ; les chefs blessés, tués ou capturés sont comptabilisés dans les points de victoires ; les unités isolées se battent avec la moitié de leur potentiel de mêlée ; une option d'incertitude stratégique extrême ne vous donne plus accès aux informations sur les unités ennemies (nombre d'hommes approximatif, qualité et noms inconnus) ainsi qu'aux ratios de combats avant les mêlées.

Par contre, toujours pas de changement en ce qui concerne l'évolution du système de commandement — malgré les nombreuses voix qui se sont élevées pour réclamer son amélioration —, Talonsoft n'a rien changé. Rendons cependant hommage à cette série, la première dans la courte histoire du jeu d'histoire informatique à avoir proposé des jeux de grandes qualités tant techniques qu'historiques. Espérons que la nouvelle série, baptisée *Campaign* (et dont le premier volet est *Front de l'Est*) nous apporte à son tour de longues et heureuses heures de jeu dans les années à venir...

Sylvain FERREIRA

Toujours aussi beau, *Prelude to Waterloo* est malheureusement le dernier jeu de la série *BG*.

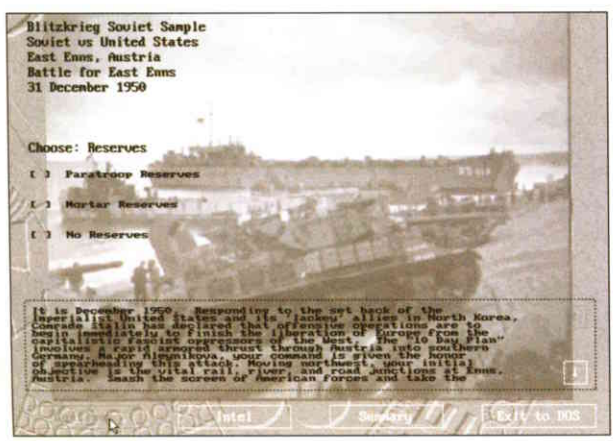
Méga-campagne pour Steel Panthers !

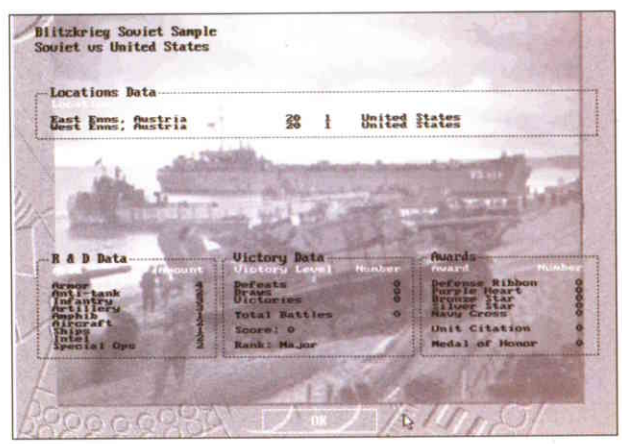
Novastar, la société américaine spécialiste des disquettes d'extension pour *Steel Panthers* I et II, vient de faire aboutir son ambitieux projet de méga-campagne pour *Steel Panthers*. Fanatiques de *Steel*, accrochez-vous, vous allez connaître une orgie de scénarios !

Le principe des méga-campagne est d'offrir une gestion plus stratégique des forces mises à votre disposition. Comme dans une campagne normale, les scénarios se suivent et permettent de faire évoluer les unités de base. Mais en plus, les joueurs peuvent dépenser des points de victoire stratégique pour obtenir des réserves ou des appuis supplémentaires et pour avoir des informations stratégiques ou tactiques sur l'adversaire.

La première campagne disponible traite d'une offensive soviétique en 1950 en Allemagne, un plan historiquement envisagé par l'armée rouge. Le joueur affronte donc les forces américaines en Allemagne. Avant chaque scénario, il peut décider, par exemple, de sélectionner la réserve blindée, des mortiers lourds, une compagnie para sur les arrières ennemis ou un rapport détaillé de l'officier de reconnaissance ! Par contre, ces méga-campagnes n'utilisent pas le système habituel de budget — pour éviter les OB non historiques — mais le joueur gagne des points de recherche, qu'il alloue à différentes catégories et lui permettent d'obtenir automatiquement des unités plus modernes (la première campagne n'utilise toutefois pas ce système de recherche).

Chaque campagne comprend une douzaine de scénarios avec près d'une centaine de variantes possibles selon l'évolution de la campagne et l'emploi des réserves ! Le programme des méga-campagnes est extrêmement alléchant : 1950 (avec les USA), opération Husky





Les méga-campagnes pour *Steel Panthers* utilisent une série d'écrans où le joueur effectuent ses choix stratégiques (réserve blindée, reconaissance, recherche technologique, etc.) avant de jouer chaque scénario.

HISTORY OF THE WORLD

La très réussie adaptation sur informatique du célèbre jeu d'Avalon Hill est maintenant disponible en version française intégrale, grâce à la société Alsyd.

Nous avons déjà longuement présenté à la fois le jeu sur carte (voir VV n° 11) et la version informatique (voir VV n° 15). Rappelons juste qu'*History of the World* est un jeu de société à thème historique (les joueurs dirigent une suite de grandes civilisations à travers sept périodes historiques) aux mécanismes excessivement simples mais qui garantissent des parties endiablées.

Jouable seul ou à plusieurs en chaise tournante ou par e-mail (bien que ça ne soit pas très pratique dans ce dernier cas), *History of the World* présente, fait exceptionnel pour un jeu informatique, une intelligence artificielle très valable. En réalité, l'IA du jeu n'est pas capable de stratégie innovante mais les programmeurs ont implémanté les meilleures tactiques utilisées par les joueurs humains dans la version sur carte. De fait, l'ordinateur suit des « routines » de jeu astucieuses. Les civilisations virtuels visent ainsi toujours à désavantager le ou les joueurs humains en début de partie, tout en étant capable d'identifier par la suite le joueur, humain ou artificielle, qui mène et s'en prendre à lui. Pour notre part, sur une dizaine de parties jouées, nous comptons quelques sévères défaites et des victoires uniquement à l'arraché (et nous ne sommes pas des débutants à *History*, vous pouvez nous croire) !

Bref, idéal pour des parties « sur le pouce » car très rapide, voilà un jeu à acheter les yeux fermés. ❐

Alsyd vient également de faire paraître la version française intégrale d'***Achtung Spitfire!***, la suite d'*Over the Reich*, consacrée cette fois aux combats aériens de 1940 (campagne de France et bataille d'Angleterre).

(Sicile 1943, avec les Italo-Allemands), Pologne 1939 (avec les Allemands ou les Polonais !), Norvège, France 1940, etc. Une campagne est prévue par mois à partir de janvier 1998.

Comme toujours avec Novastar, les scénarios sont passionnants, suffisamment difficiles sans l'être trop. La campagne 1950 oblige ainsi le joueur soviétique à un emploi optimal de ses réserve blindées, pour mener une Blitzkrieg tambour battant face à des Américains en infériorité numérique. Joueurs de *Steel Panthers*, voilà encore de quoi meubler vos longues soirées d'hiver !

Les produits Novastar sont disponibles chez Cybervision, ou directement aux Etats-Unis : Novastar, PO Box 10, Rocklin, CA 95677. Tél. : 916 624 7113. Un version de démonstration de la première campagne est téléchargeable sur le site de Novastar : **www.vfr.net~novastar/novastar.htm**

CYBERSTRATEGE N° 4

Le dernier numéro de ***Cyberstratège***, la revue des jeux de stratégie sur informatique, comprend les articles suivants :

– analyse stratégique complète de *Close Combat 2*, *Steel Panthers II* et *Napoleon in Russia* ;

– présentation détaillée d'*Operation Panzer*, *Front de l'Est*, *Steel Panthers III*, etc.

– un CD-Rom avec les démos de *Napoleon in Russia*, *Steel Panthers III* et vingt scénarios inédits pour *Steel* I et II !

Cela sans parler des jeux à thèmes fantastiques, bien sûr.

Le prochain numéro de *Cyber-Stratège* paraîtra le 20 janvier en kiosque.

SID MEIER'S GETTYSBURG

Auteur du légendaire *Civilization*, Sid Meier vient de réaliser un surprenant produit en temps réel, sur la bataille de Gettysburg (1 au 3 juillet 1863, pendant la guerre de Sécession). D'une prise en main extrêmement simple, graphiquement irréprochable, *Sid Meier's Gettysburg* permet de rejouer la plupart des engagements de ces trois jours funestes pour le Sud. La similitude avec une table de jeu avec figurines est frappante, les icônes d'unités prennent vie au milieu du fracas des combats.

L'interface est le point fort du jeu, tout se commande à la souris : objectif des unités, formations de combat, déplacement de la carte. Un net changement par rapport au maniement « traditionnel » des jeux de la série *Battleground*. Côté réalisme, les lignes de vues et les limites au commandement (perception des unités, moral) sont parfaitement traitées. Toutefois, l'intelligence artificielle semble assez médiocre... ou alors le jeu est trop facile. En effet, tous nos testeurs ont facilement battu l'ordinateur, et la bataille de Gettysburg dans son ensemble peut être remportée en deux heures ! Cela n'enlève rien au plaisir du jeu, mais indique simplement que le *Gettysburg* de Sid Meier est plutôt un produit de divertissement qu'un jeu de stratégie complet.

Déjà disponible aux Etats-Unis, ce jeu doit paraître en France courant décembre. Edité par Electronic Art.

Prelude to Waterloo : jeu CD-Rom PC édité par Ubi Soft. Fonctionne sous Windows 3.1 ou Win95. Logiciel en anglais, manuel en français. Nécessite un 486DX2/66 ou plus avec 8 Mo.

History of the World : jeu CD-Rom PC édité par Alsyd, en version française intégrale. Fonctionne sous Windows 3.1 ou Win 95. Nécessite un Pentium 100 avec 16 Mo.

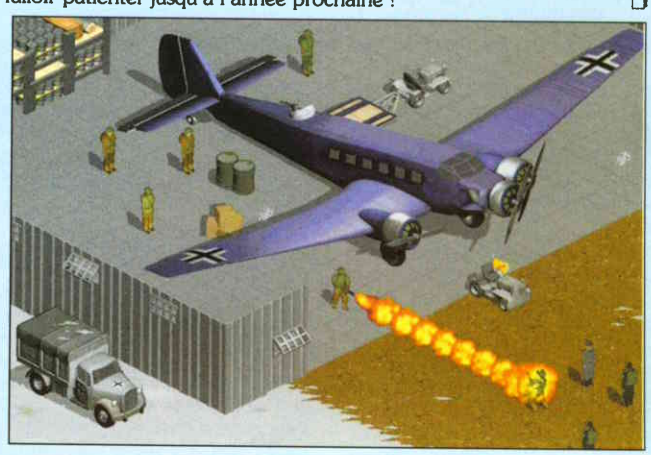
SOLDIERS OF WAR

Avec Soldiers of War, SSI nous propose, d'ici le début de l'année prochaine, de prendre la tête d'un groupe de soldats d'élite, dans une suite de quinze missions en pleine Seconde Guerre mondiale.

Basé sur le classique mais toujours excellent système de points d'action et en tour par tour, ce jeu lorgne du côté des *X-Com* et autres *Deadly Games*, mais dans un contexte beaucoup plus historique... enfin, l'histoire revue par Hollywood, dans la grande tradition de John Wayne !

La partie gestion y sera peut être réduite mais l'action ne manquera certainement pas, avec les combats de Monte Cassino ou du Débarquement, des raids sur les bases de V2 et de multiples autres lieux d'engagement.

Pour l'instant, la campagne est prévue seulement en tant que GIs mais des scénarios isolés seront possibles côté allemand. Et dire qu'il va falloir patienter jusqu'à l'année prochaine ! ❐

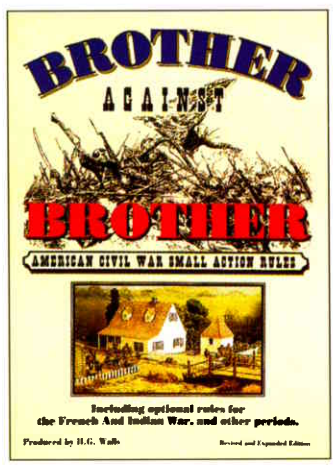


LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

LE jeu d'escarmouche, où une figurine représente un combattant, est de plus en plus populaire en France, la jouabilité étant également privilégiée.

Par Jean-Philippe IMBACH

Brother against Brother



Brother against Brother allie ces deux caractéristiques, pour reconstituer les embuscades et les coups de main de la guerre de Sécession.

« Frère contre frère » est une règle d'origine américaine, publiée en Grande-Bretagne par Stratagem (l'éditeur de *Wargames Illustrated* et *Rapid Fire !*). Le contenu, d'une quarantaine de pages, est très aéré et richement illustré de photos couleurs et de dessins noir et blanc. Les échelles sont d'une figurine pour un ou deux combattants, un pouce pour cinq yards (soit environ 1 cm pour 2 m) et un tour pour quelques minutes. La règle est prévue avant tout pour du 25 mm, l'échelle de prédilection pour les jeux d'escarmouche.

Les figurines sont organisées en groupes d'une dizaine de combattants chacun, dont un sous-officier. Quelques officiers encadrent le tout. Pour chaque groupe, le joueur choisit une carte d'un jeu « classique » (de 32 ou 52 cartes). A chaque tour, les cartes sont regroupées, battues, puis piochées une à une. Le groupe associé à la carte tirée est alors actif et chaque figurine peut effectuer une action : charger, bouger normalement, tirer ou recharger. Le système est simple et rapide. Le mouvement est aléatoire (2d10 pouces par tour) et il est difficile de coordonner plusieurs groupes entre eux.

La courte distance pour les fusils rayés est déjà de 50 cm (150 cm pour l'artillerie qui tire au boulet !). Il est donc fortement conseillé de « cloisonner » le terrain avec des haies, des maisons, des bosquets, etc. Le tir se résout simplement en lançant 1d10 par tireur. Le pourcentage de chance de réussir est fonction de la distance, de l'arme employée et de la cible (à couvert ou non). Pour le corps à corps, figurine contre figurine, chacune jette 1d10 et ajoute ses facteurs tactiques : celle qui fait le score le plus bas est éliminée. Difficile de faire plus simple.

Une vingtaine de cartes sont fournies avec la règle. Chacune comporte une action à réaliser ou à subir — passer un test de moral, charger l'ennemi le plus proche, officier ou sous-officier tué, retraiter immédiatement, etc. —, et le joueur en tire une au hasard pour un groupe en état de « stress » : avant ou face à une charge, en cas de pertes, etc. Le test de moral est réussi quand le joueur réalise un résultat négatif ou nul avec 1d10 moins le nombre de figurines survivantes de son groupe : plus un groupe perd des combattants, plus il lui sera difficile de réussir son test. En cas d'échec, le groupe peut stopper son avance ou, pire, partir en déroute.

Trois scénarios sont fournis, ainsi qu'une extension pour couvrir tous les conflits aux Amériques, de la guerre de Sept Ans au Canada (avec des Indiens, des coureurs des bois, des Rangers, etc.) jusqu'à la guerre de Sécession. Outre la cavalerie et l'artillerie, on trouve aussi des règles optionnelles pour les tireurs d'élite, les embuscades, les fortins, les bateaux (y compris les canoës) et aussi pour « personnaliser » les officiers en leur attribuant des aptitudes et des compétences, bonnes ou mauvaises, suivant le scénario (charismatique, chanceux, hésitant, etc.). Pour tout ceci, la jouabilité a toujours été privilégiée et l'ensemble est facile à assimiler, malgré l'absence d'exemples de jeu. En bref, une bonne règle d'escarmouche, dans l'« air du temps ».

Brother against Brother : règle pour le combat d'escarmouche aux Amériques, de 1740 à 1865. Publiée en anglais par Stratagem Publications. Prix indicatif : 110 F.

Les Trois Couleurs

3e édition

Longtemps la règle « Empire » la plus jouée en France, *Les Trois Couleurs* de Diégo Mané sont maintenant sérieusement concurrencées par *Premier Empire*, voire supplantées dans les compétitions. Cette troisième version se présente sous la forme d'un livret monochrome d'une trentaine de pages recto-verso de présentation « spartiate ». Annoncée comme « universelle », cette règle est avant tout prévue pour le créneau « classique » du jeu d'histoire Empire : le combat à l'échelle de la division interarmes.

Chaque troupe est définie par une série de paramètres qui permettent de régler finement ses caractéristiques de combat. La règle présente celles des principales unités de l'épopée impériale. Seuls manquent à l'appel les Turcs ottomans et, plus anecdotiques, les Américains. Le principal défaut provient des multiples avantages dont bénéficient les troupes françaises, même celles de second ordre, comme en 1813 ou 1814. *Les Trois Couleurs* constituent une règle où, plus que jamais, il est nécessaire d'aligner des troupes du « Petit Tondu » pour espérer bien figurer.

Les annexes donnent aussi des indications sommaires, mais bien utiles, sur l'organisation des unités. Attention, bien que la règle ne le précise pas, les Français et les Russes sont organisés pour des campagnes postérieures à 1808. Pour finir, les aptitudes de 180 généraux sont fournies, ce qui améliorera sans conteste le rendu historique des reconstitutions de batailles.

La séquence de jeu est partagée en une phase opérationnelle — avec des ordres au niveau de la brigade ou de la division et des mouvements stratégiques simultanés — et une phase tactique, près de l'ennemi. Cette dernière est alternée, avec la possibilité de réaction pour le joueur non en phase. Les mécanismes de combat ou de test du moral sont classiques : chaque troupe ajoute à son facteur de moral, de feu ou de corps à corps, une série de modificateurs (dépendant de la situation tactique) et un facteur aléatoire.

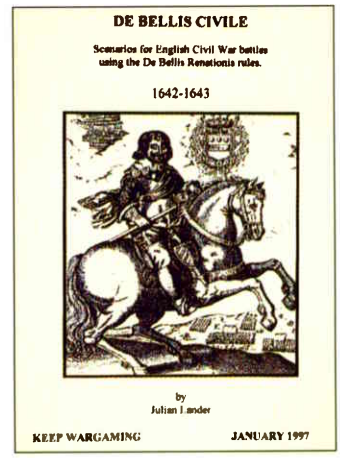
La rédaction est assez dense et l'emploi des abréviations très — trop ? — fréquent, ce qui nuit à la compréhension générale, surtout en l'absence d'index ou de lexique. En fait, les débutants auront des difficultés à assimiler les mécanismes de jeu, car les « non-dits » de la règle sont nombreux : échelle des figurines (5, 15 ou 25 mm ?), conditions de victoire, etc. Rien de bien grave, mais cela risque de dérouter plus d'un « vélite », à moins qu'il n'ait la chance de pouvoir débuter son parcours encadré par une « vieille moustache ».

En résumé, *Les Trois Couleurs* sont une règle très technique et plutôt conçue pour un joueur expérimenté, car sa densité, la profusion d'abréviations, l'absence totale de schémas explicatifs et d'exemples risquent de rebuter plus d'un débutant.

Les Trois Couleurs : règle pour le combat divisionnaire sous l'Empire. Prix indicatif : 70 F franco, chez l'auteur, Diégo Mané, 126, rue Mazenod, 69003 Lyon.

De Bellis Civile (1642-1643)

Ce petit livret, au format des listes d'armée *DBR*, regroupe 18 scénarios historiques sur les principaux affrontements entre partisans du Roi et du Parlement dans les toutes premières années de la guerre civile anglaise. L'idée est sympathique, le résultat fort décevant, en grande partie à cause de la médiocrité des cartes. Certes, sans aller jusqu'à la qualité du service cartographique de *Vae Victis*, il est quand même fort regrettable de ne pas savoir, quand on observe une courbe de niveau, où se trouve le haut d'une colline… Par ailleurs, toutes les unités sont représentées par des rectangles « horizontaux » : le logiciel de mise en pages ne doit pas être bien performant pour ne pas permettre d'orienter les unités dans le bon sens, face à l'ennemi. Bref, les cartes ne sont pas très lisibles, c'est le moins que l'on puisse dire.



Quant aux scénarios eux-mêmes, ils manquent cruellement de « *Et si ?* », d'événements aléatoires ou non et de déploiements optionnels, pour équilibrer éventuellement les parties. L'auteur s'est contenté de reprendre les batailles réelles sans apporter un « plus ». En fait, ce livret est intéressant en complément à une documentation plus précise sur le sujet, mais il est en lui-même difficilement exploitable. C'est dommage.

De Bellis Civile : scénarios *DBR* pour la guerre civile anglaise. Publiés en anglais par Keep Wargaming. Prix indicatif : 65 F.

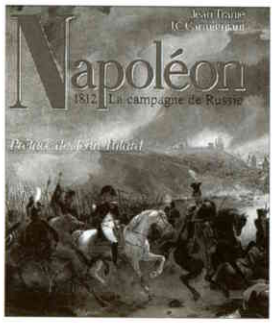
DBM version 2.0

WRG a tenu les délais annoncés pour la sortie de cette évolution majeure de *DBM* : la règle antique la plus populaire est disponible, en VO, depuis deux mois.

Comme c'est malheureusement l'habitude, rien n'est fait pour repérer les modifications apportées au texte par rapport à la version précédente. Une lecture approfondie et minutieuse s'impose donc, d'autant que les changements sont fort nombreux, comme nous l'avons annoncé et présenté brièvement dans le précédent numéro de *VaeVictis*. Une traduction est actuellement en préparation et doit sortir rapidement pour les réfractaires à l'anglais.

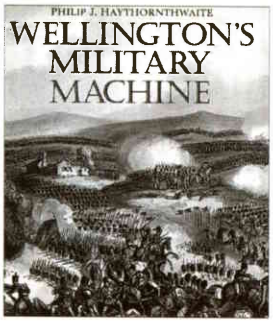
De Bellis Multitudinis 2.0 : règle pour le combat antique et médiéval. Publiée en anglais par WRG. Prix indicatif : 65 F.

LES CAMPAGNES NAPOLÉONIENNES

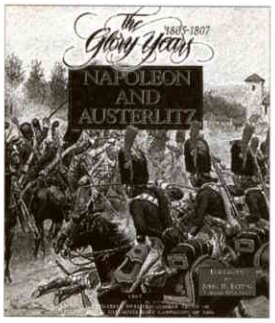


1812 - La Campagne de Russie, par J. Tranié & J.C. Carmigniani.
Réédition. Une fabuleuse épopée en 282 pages et 470 illustrations noir et couleurs.

Réf. **82168. 695 F franco.**

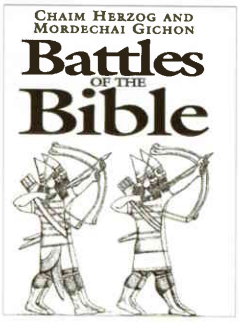


Wellington's Military Machine, par P.J. Haythornthwaite.
Composition et évolution des armées de Wellington, en 192 pages et plus de 150 illustrations. En anglais.
Réf. **82062. 335 F franco.**

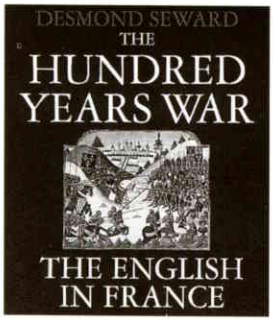


1805 - Napoleon and Austerlitz, par Scott Bowden.
L'ouvrage définitif sur cette bataille, en 528 pages riches en cartes et ordres de bataille.
En anglais.
Réf. **82175. 469 F franco.**

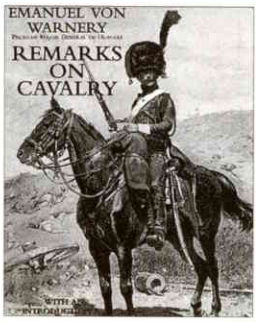
CAMPAGNES ET STRATÉGIES



Battles of the Bible, par C. Herzog & M. Gichon.
Réédition. De la conquête de Ai à la bataille de Elasa, en 320 pages illustrées de cartes.
En anglais.
Réf. **31102. 259 F franco.**

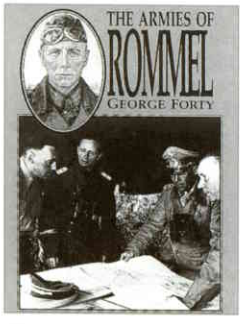


The Hundred Years War, par Desmond Seward.
De la victoire anglaise à Sluys jusqu'à la victoire française à Castillon, en 270 pages illustrées.
En anglais.
Réf. **31099. 190 F franco.**



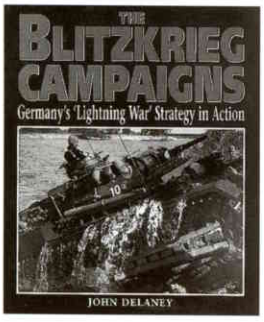
Remarks on Cavalry, par Emanuel von Warnery.
Réimpression d'un livre de 1798. Tactiques de cavalerie prussienne, en 125 pages illustrées.
En anglais.
Réf. **77358. 265 F franco.**

BLITZKRIEG

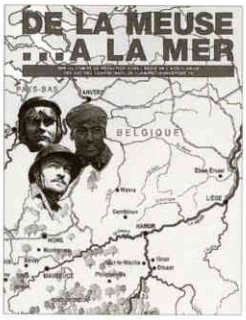


The Armies of Rommel, par George Forty.
Rommel, ses armées, ses campagnes, ses victoires, en 254 pages et cahier-photos.

En anglais.
Réf. **84672. 275 F franco.**



The Blitzkrieg Campaigns, par John Delaney.
Conception, évolution et application de cette technique, en 176 pages illustrées.
En anglais.
Réf. **84408. 275 F franco.**



De la Meuse à la Mer.
Actions menées du 10 au 28 mai 1940, de Dinant au repli vers la Lys, en 168 pages riches en cartes.

Réf. **85096. 140 F franco.**

Au 01.49.23.72.22, nous restons à votre disposition, pour toutes commandes par Carte Bancaire et pour tous renseignements sur le contenu des ouvrages. Livre réservé = Temps gagné !

VISA

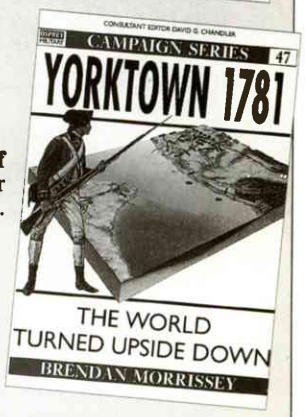
CB

a&C LIBRAIRIE

19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : 01.47.00.68.72 - Fax :01.40.21. 97.55.

NOUVEAUTÉS OSPREY

Men-at-Arms
Louis XVs Army (4) Light Troops & Specialists,
par R. Chartrand & E. Leliepvre.
Réf. **39308.**



The Italian Invasion of Abyssinia (1935-36), par D. Nicolle & R. Ruggeri.
Réf. **39309.**

Chaque fascicule : 115 F franco.

Warriors Series

Highland Clansman (1689-1746), par S. Reid & A. McBride.
Réf. **38521. 130 F franco.**

Campaign Series

Yorktown 1781, par B. Morrissey.
Réf. **88247. 155 F franco.**

VAE VICTIS 18

BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de **Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS**

Veuillez m'adresser :	**Réf.**	**Prix**

❒ Mandat **Total :**

❒ Chèque bancaire

CB n° .....

Date d'expiration ..... / ..... Signature

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

NOUVEAU !

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

UNE fois n'est pas coutume, un récit de bataille connaît actuellement un succès de librairie étonnant. Les Français sont donc toujours bien passionnés par leur glorieux passé !

Par Laurent Henninger

A tout seigneur, tout honneur. Pour une fois que la grande actualité littéraire de la rentrée nous concerne, il ne s'agit pas de laisser passer l'occasion de claironner. En effet, un roman vient de paraître et fait beaucoup parler de lui depuis quelques semaines, et pour cause, car il vient, coup sur coup, d'obtenir deux prix littéraires, et non des moindres : celui de l'Académie française et le Goncourt. Excusez du peu !

La bataille, de Patrick Rambaud (éditions Grasset), puisque c'est de lui qu'il s'agit, nous conte en effet la bataille d'Essling, en 1809, lors de la campagne du Danube, laquelle s'acheva par la (coûteuse) victoire de Wagram. Rambaud, spécialiste du pastiche littéraire, mais également « nègre » depuis de nombreuses années, aurait, paraît-il, retrouvé un manuscrit inachevé de Balzac sur ce sujet et l'aurait retravaillé, réécrit et achevé... en respectant le style personnel de l'auteur de *La condition humaine*.

Il décrit sans complaisance l'horreur et le chaos de la bataille, mais également les mentalités militaires en vigueur dans les armées impériales (ah ! la cupidité, la vulgarité et le courage — physique, uniquement, mais c'est énorme — de nos maréchaux...), et le tout en étant parfaitement documenté (uniformes, tactiques, plans d'opérations, etc.). Le résultat est à tous points de vue remarquable et se lit avec un plaisir entier.

Conversation stratégique

Dans un ordre d'idées similaire, je ne peux que conseiller plus que vivement de se précipiter sur la réédition d'un ouvrage publié pour la première fois en 1973 et que les éditions Zoé, de Genève, mettent à nouveau à notre disposition : ***Eloge funèbre du général von Lignitz***, de Jean-Jacques Langendorf. L'auteur, doué lui aussi d'un admirable talent de plume et d'une remarquable capacité à reproduire le style d'écriture (et de pensée) d'une époque, nous propose un discours imaginaire prononcé à l'occasion de la cérémonie funèbre en l'honneur d'un non moins imaginaire général prussien (en réalité, une sorte de synthèse de Clausewitz et de Gneisenau).

C'est tout simplement beau et extrêmement intelligent, en un mot sublime. En outre, c'est peut-être l'une des meilleures réflexions sur la stratégie et l'art de la guerre qu'il m'ait jamais été donné de lire. A travers l'exposé du parcours militaire, mais également intellectuel, de ce général (qui débute sa carrière à la mort de Frédéric II puis traverse les guerres de la Révolution et de l'Empire), on a là une fresque époustouflante, non seulement de la grande civilisation allemande, mais aussi du passage du siècle des Lumières à l'ère de la pensée comme de l'action romantiques du XIX[e] siècle. Un chef-d'œuvre qui doit impérativement être lu par tout passionné de l'histoire militaire et des belles lettres.

L'ETUDE DE L'HISTOIRE MILITAIRE

J'ai déjà évoqué dans ces colonnes l'existence du Centre d'études d'histoire de la Défense (CEHD). Créé il y a maintenant près de trois ans, ce centre de recherche en histoire militaire dépendant du ministère de la Défense est distinct des Services historiques (Terre, Air et Marine), basés eux aussi dans l'enceinte du château de Vincennes, en ce sens que cet organisme-là n'a pas pour vocation la conservation ou l'exploitation des archives des armées françaises, mais se consacre en revanche à la promotion de la recherche (sans limitations de pays ou de périodes étudiés). Pour ce faire, il sert surtout de véritable « interface » entre le monde militaire et l'université, entretient des contacts internationaux, organise des colloques, journées d'études, tables rondes, séminaires, etc., publie des ouvrages, attribue des bourses aux jeunes chercheurs et décerne depuis cette année un prix d'histoire militaire qui a été remis récemment par le ministre de la Défense.

En outre, le CEHD organise régulièrement des activités ouvertes au public. Ainsi, chaque année, un cycle de conférences se déroule à un rythme mensuel sur un thème particulier. Pour 1997-1998, le thème choisi est celui de « La guerre et la ville à travers les âges ». La conférence du mois de janvier (le 19 de ce mois) portera sur « **La croisade albigeoise et la ville** », et celle de février (le 23) sur « **Les deux batailles de Mexico (1520-1521)** ». Ces conférences ont lieu au **palais abbatial de Saint-Germain-des-Prés**, 5, rue de l'Abbaye, 75006 Paris, de 18 à 19 heures.

De plus, des commissions spécialisées se tiennent régulièrement. Je citerai plus particulièrement la commission d'histoire de la fortification (prochaine séance : 15 janvier au CEHD : « **La fortification dans les manuels de guerre chinois** ») ; la commission d'histoire du renseignement (prochaine séance : 21 janvier, amphithéâtre du CHEAr, Ecole militaire, 21, place Joffre, 75007 Paris, thème : « **La conception du renseignement sous Napoléon** ») ; la commission d'histoire de la guerre dans la troisième dimension (prochaine séance : date encore non fixée, thème : « **De nouvelles thèses sur la campagne de 1940** ») ; la commission d'histoire des rapports politico-stratégiques (prochaine séance : date et thème non encore fixés) ; la commission « marine et projection de puissance » (prochaines séances : le 6 janvier et le 2 février à 14 h 30, au CEHD, thème non encore fixé) ; et la commission « nouvelle histoire-bataille » (prochaine séance : 7 janvier à 17 h, aux Invalides, salle Gouraud, esc. B, 1[er] étage, thème : « **Les malentendus de la victoire et de la défaite - une lecture clausewitzienne de l'épopée napoléonienne** »).

D'autres commissions existent encore, aux thèmes moins directement « utiles » pour les amateurs de jeux d'histoire, mais néanmoins passionnantes : histoire de l'armement nucléaire ; histoire des rapports politico-militaires ; histoire socio-culturelle des armées ; histoire des rapports entre économie, finance et défense ; etc.

Dorénavant, nous annoncerons ces activités dans cette même rubrique de *VaeVictis* mais, si vous souhaitez être régulièrement et personnellement informé de l'ensemble des activités de ce centre, vous pouvez en faire la demande au **Centre d'études d'histoire de la Défense** : Château de Vincennes, BP 153, 00481 Armées. (Tél. : 01 41 93 39 78 ; Fax : 01 41 93 39 97).

La guerre, notre mère

Enfin, troisième « obligation » d'achat pour le passionné d'histoire militaire : ***La guerre comme expérience intérieure***, du célébrissime écrivain allemand Ernst Jünger (réédition Christian Bourgois), lequel, soit dit en passant, s'achemine aujourd'hui gaillardement vers ses 103 ans et est le dernier récipiendaire encore vivant de la croix de l'ordre Pour le Mérite (la sublime « Blaue Max »)...

Ce texte, édité pour la première fois dans les années vingt (en France sous le titre *La Guerre, notre mère*) et devenu introuvable depuis, est une exaltation philosophique et poétique de la guerre, des guerriers, de la violence et de l'horreur. C'est écrit dans une langue magnifique et fiévreuse et, à la lecture, on hésite en permanence entre la nausée qui nous prend devant certaines descriptions, et l'excitation intellectuelle que procurent les exhortations de l'auteur. On comprend ainsi beaucoup mieux comment et pourquoi la Grande Guerre constitua un tel tournant dans l'histoire de la civilisation occidentale comme dans la trajectoire individuelle de millions d'hommes. Livre dur, qui ne cache rien des horreurs des combats, c'est surtout un véritable tremblement de terre moral et intellectuel. Une œuvre majeure du XX[e] siècle écrite par un monstre sacré...

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.

Précieuses archives

Extrêmement utile : le ***Guide des archives et sources complémentaires du Service historique de l'armée de Terre***. Pour tous ceux (étudiants, chercheurs, mais aussi créateurs de jeux d'histoire ou de scénarios) qui ont l'intention d'aller effectuer des recherches dans cette véritable « caverne d'Ali Baba » que sont les archives des Armées, au Château de Vincennes, ce guide est un outil de travail irremplaçable, qui vous fera gagner un temps précieux et vous permettra de mieux orienter vos recherches. En vente auprès du SHAT.

Pensée pour tous

Si vous souhaitez vous initier en douceur à la stratégie en tant que discipline intellectuelle, voici ***La pensée stratégique***, nouveau fascicule de la célèbre collection *Que sais-je ?* (Presses universitaires de France). Ce petit ouvrage est l'œuvre de deux auteurs, Pascal Reysset et Thierry Widemann. L'un est un spécialiste des jeux de réflexion et des entreprises, tandis que l'autre est historien et philosophe. Ils traitent fort intelligemment une discipline parfois ardue et nous en font découvrir en douceur les multiples aspects, y compris les plus théoriques, ce qui est à mon sens bien utile pour tous ceux qui souhaitent aller plus loin dans cette exploration et qui hésitent encore à aborder d'emblée les « maîtres à penser » que sont les Beaufre, Poirier et autre Charnay. ❐

L'AVENTURE DES CARTES

Quittons un peu les livres « traditionnels » pour découvrir une formule originale d'accès au savoir historique : les cartes et dépliants édités par une petite société française basée sur la Côte d'Azur. Reprenant la formule déjà très séduisante de l'atlas historique, mais cette fois sous forme de dépliants que l'on peut facilement afficher, leur auteur, Maurice Griffe, des éditions TSH, nous propose une vision à la fois spatiale et synoptique (c'est-à-dire mettant en parallèle ce qui se passe au même moment en différents endroits) de l'histoire. Cartes, tableaux, arbres généalogiques, graphiques divers, encadrés, etc., tous les procédés graphiques imaginables sont mis à profit pour présenter des synthèses globales absolument lumineuses. C'est du « multimédia » avant la lettre, et parfois même mieux que beaucoup de CD-ROM...

Il va sans dire que ces tableaux synoptiques constituent de formidables outils pédagogiques pour tous les enseignants, ne serait-ce que pour exposer le déroulement du fil chronologique de l'histoire à leurs élèves ou à leurs étudiants. Et c'est précisément la restitution du fil chronologique et géographique des événements qui fait aujourd'hui le plus défaut chez les jeunes, mais qui est aussi le plus utile comme « socle » de tout travail historique sérieux, même pour les chercheurs et les universitaires...

Dans tout le catalogue, j'ai ainsi noté les titres suivants, qui intéresseront particulièrement les amateurs d'histoire : *Chronologie de la Chine* ; *Chronologie de l'Asie mineure et de la Grèce* ; *Chronologie de l'Egypte* ; *Chronologie de Rome, de la Ligurie (- 1500) à l'Italie* ; *Chronologie du continent américain* ; *Les Croisades* ; *Les Cathares* ; *Chronologie de la Provence* ; *Les guerres de Cent Ans* ; *Chronologie de la Révolution française et de l'Empire* ; *Les souverains de la France - tableau généalogique et dynastique* ; *Napoléon Bonaparte* ; *Le général de Gaulle dans l'histoire* ; *Chronologie de la libération du Sud-Ouest (1944-1945)* ; *Chronologie de la France* ; *La colonne Vendôme* (ce dépliant reproduit l'intégralité des frises figurant sur le célèbre monument parisien, avec des commentaires et des explications).

Prochainement, de nouveaux titres devraient encore voir le jour : *Chronologie de l'Asie mineure et de la Mésopotamie* ; *Chronologie de la Grèce* (de l'Antiquité à nos jours !) ; *Le Protestantisme* ; *Chronologie des ordres de chevalerie*, etc. Une collection et des outils à découvrir !

Editions Tableaux Synoptiques de l'Histoire (TSH) : centre commercial Les Mimosas, place Sauvaigo, 06110 Le Cannet. Tél. : 04 93 46 78 33. Fax : 04 93 46 79 45.

La société REK EDITIONS propose le jeu d'histoire Héroïka

Hérostratèges ! Enfin une règle officielle Héroïka 1er Empire est à votre disposition, avec toutes ses options :

- test de joueurs expérimentés sur un grand nombre de parties jouées;
- explication perfectionnée des points de règle;
- multiples possibilités de jeu;
- nouvelle utilisation de plusieurs jeux de cartes;
- « Période météo », « Bonus moral ».

Le travail d'une équipe passionnée au service des hérostratèges. **REK.** Importateur et distributeur national des figurine en plomb 15 et 25 mm ***MINIFIGS*** (gros, demi-gros et détail).
Possibilité de commander la figurine *MINIFIGS* 25 mm à l'unité.
Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.
Distributeur de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)

PROMOTION DU MOIS :

La règle Héroïka au prix de ..... **95 F**
L'additif Sécession au prix de ..... **15 F**
L'additif 1870 au prix de ..... **15 F**
L'additif ZOULOUS au prix de ..... **15 F**
La boite armée 1er Empire coupe de France 15 mm avec les drapeaux, soclage et plateaux de manoeuvre de 224 piétons + 59 cavaliers + 6 canons : ..... **990 F**
peinte 5 000 F (possibilité de facilité de paiement en plusieurs fois)
Le tapis adhésif marqué d'hexagones : ..... **139 F**
Les 3 tapis adhésifs marqué d'hexagones ..... **387 F**

Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le : 03. 21. 05. 28. 11.
Fax : 03. 21. 05. 28. 47.

REK
64, rue de Bruxelles
62520
Le Touquet

OUVERT 7 jours sur 7

R. C. 351 758 487

NOUVEAU !

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Rubrique réalisée sous la direction de **Christophe Caillaud**, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos **Olivier Saint-Lot**.

LES ESCLAVES — Gladiator 15 mm

Museum Miniature 15 mm

Les esclaves ont toujours fait la joie des joueurs d'antique-médiéval, surtout si, comme ici, ils ou elles sont dénudés.... Voila une façon coquine d'agrémenter vos bagages, pour *DBM* par exemple.

Peinture Jean-Louis Lesagé.

LA RECONQUISTA — Gripping Beast 25 mm

Gripping Beast propose toute une nouvelle gamme consacrée à la Reconquista espagnole de 1000 à 1100, en 25 mm. Les fantassins lourds andalousiens représentés ici portent une tenue et un armement classique de cette époque et pourront aussi servir à représenter des Normands. Le cavalier représente El Cid, figure emblématique de cette période de l'histoire espagnole. Dans le prochain numéro, nous vous présenterons les Maures et les Berbères. Si pour le moment seule l'infanterie est disponible, la cavalerie des deux camps devrait nous parvenir pour la fin de l'année.

Peinture Patrick Deffayet.

LES GLADIATEURS — Harlequin 25mm

La marque Harlequin, plutôt spécialisée dans le fantastique, propose environ huit références très intéressantes de gladiateurs romains, dont celles présentées ici. De gauche à droite, on reconnaît un sécutor, un rétière, un simaquerus et un lacerius. Le soclage hexagonal s'explique par l'utilisation qui en sera faite dans la règle que s'apprête à publier VV.

Peinture Christophe Caillaud.

LES LANSQUENETS — Wargames Foundry 25 mm

Ces superbes lansquenets double-solde du XVI[e] siècle — ainsi nommés car, équipés d'arquebuses et revêtus d'armure, ils touchaient une solde plus importante que leurs camarades de fortune — sont prévus pour Noël. Présents sur tous les champs de bataille d'Europe, les dernières compagnies de lansquenets participent à la défense de Vienne contre les Turcs en 1683.

Peinture Christophe Caillaud.

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – etc...
* Starlux – Britains – Dolmen *
Véhicules tous montés 1/72
Collection Armour
(Panzer, Sherman, GMC, LAV...)

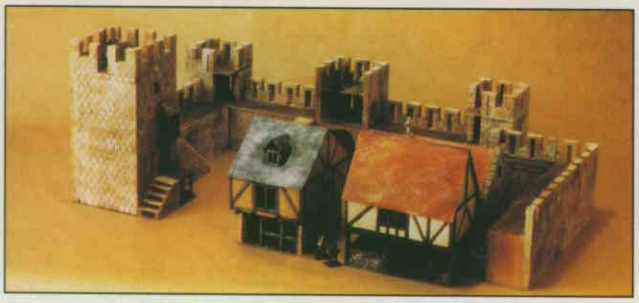
VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

Alain Touller Figurines
16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41
ATTENTION NOUVEAUX TARIFS
Nouveautés 15 mm
Antique, Médiéval : coréens
1er Empire :
France : tirailleurs jeune garde
Russie : grenadiers, mousquetaires, chasseurs à pied, hussards, dragons, cuirassiers, cosaques
Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

LA TOUR FEODALE — Miniatech 20-30 mm

Miniatech propose, dans sa gamme de décors en résine, une tour médiévale ronde à trois niveaux utilisable aussi bien en historique qu'en médiéval fantastique.
Figurine Mithril.

LES FORTIFICATIONS — Féodal 25 mm



Les remparts médiévaux modulables ainsi que les maisons citadines sont parfaits pour les combats d'escarmouche moyen-ageux. Ces éléments sont disponibles peints ou non peints.

LA GUERRE DE SEPT ANS — Guernsey Foundry 25 mm

Ces fabuleux cosaques irréguliers sont parfais pour les batailles ou escarmouches de la Guerrre de sept ans, mais ils pourront êtres utilisés jusqu'à la fin de l'Empire, l'uniforme n'ayant guère évolué durant cette période.

On ne peut qu'admirer la qualité de moulage — et de peinture ! — de ces hussards prussiens et russes. De gauche à droite : un hussard prussien du 6e régiment, un hussard russe du régiment Grouzinsky et enfin un des fameux hussard de la mort du 5e régiment. Peinture Christophe Caillaud et Patrice Minguy.

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES
TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

DESCARTES BOUTIQUES

Régiment français d'infanterie de ligne – Guerre de 1870 – Essex 15 mm
Soclage réalisé compatible avec la règle Képi Rouge – Peinture C. Caillaud

NOUVEAUTÉS ESSEX 15 mm

GUERRE DE 1870 infanterie

lot n°1 : Grenadiers de la Garde française : 9 pochettes composées de 64 fantassins et 6 officiers ..... **198 F**

GUERRE DE 1870 cavalerie

lot n°2 : Cavaliers divers : 10 pochettes de cavaliers français (cuirassiers, hussards, dragons, chasseurs et lanciers) .. **220 F**

NOUVEAUTÉS DIXON 25 mm

GUERRE DE SECESSION
lot n°3 : 15 nouveaux piétons en positions variées, dont un clairon ..... **135 F**

NOUVEAUTÉS WARGAMES

lot n°4 : Opération SPARK ! de Clash of Arms - en anglais-
La contre-attaque russe pour dégager Stalingrad en 1943 à l'échelle du bataillon ..... **355 F**
lotn°5 : NAPOLEON AT BAY - de Op. Studies Group en anglais
La réédition d'un grand classique sur la campagne de 1814 ..... **399 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ....exemplaires au prix de **198 F** = ... **F**
Lot N° 2 ....exemplaires au prix de **220 F** = ... **F**
Lot N° 3 ....exemplaires au prix de **135 F** = ... **F**
Lot N° 4 ....exemplaires au prix de **355 F** = ... **F**
Lot N° 5 ....exemplaires au prix de **399 F** = ... **F**

Participation aux frais de port ..... **40,00 F**

Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de JEUX DESCARTES

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

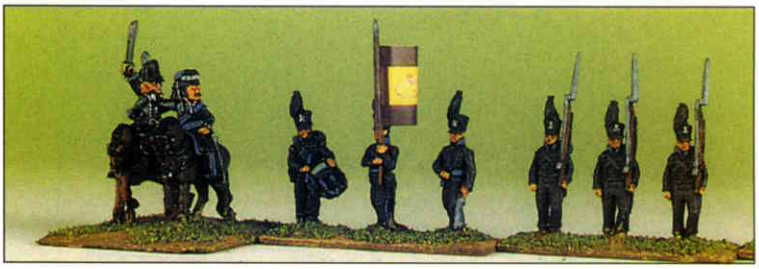
Le catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande.
Également disponible sur demande contre **2** timbres à **3 F**

VV JAN./FEV 98

LE DUCHE DE BRUNSWICK

AB Figures et Old Glory 15 mm

AB Figures propose des hussards de Brunswick habillés de noir, à l'instar de l'infanterie du Duché.
Peinture Jean-Louis Lesagé.



Le régiment d'infanterie est aussi une création AB Figures, alors qu'Old Glory propose le duc en personne à cheval.
Peinture Jean-Louis Lesagé.

WELLINGTON ET SON ETAT-MAJOR Front Rank 25 mm

Front Rank nous propose le « duc de fer » (en bleu) accompagné de son état-major. On reconnait Oxbridge en hussard (à gauche en shako) et le général Stappleton coiffé d'un colback (au centre).
Peinture par Christophe Caillaud.

LA MORT DE LANNES Old Glory 25 mm

Tiré du célèbre tableau *Le Maréchal Lannes à Essling* par Emile Boutigny, cette scénette ne présente que quelques-unes des figurines qui composent la mort de Lannes (au total une douzaine de références). Peinture par Christophe Caillaud.

CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Cuirassé à hélice, protection en rails de chemin de fer accompagné de deux remorqueurs à hélice et vapeur – Langton

Régiment hollando-belge à la bataille de Waterloo – Lancashire
Peinture : J.-L. Lesagé

Représentant exclusif d'Old Glory
Vous y trouverez :
– des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte, sur ordinateur
– des figurines, beaucoup de figurines
de 6 à 30 mm de haut
– des modèles réduits de navires :
1/6000, 1/2400, 1/1200
– des véhicules au 1/300, 1/100

1/72 en métal
– les maisons et accessoires
pour accompagner vos figurines
dans leurs campagnes

Pour Noël, offrez une boîte d'armée pour :
1er Empire, Képi Rouge (VV) ou Sécession.
Vous les trouverez chez
Champ de Mars

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE : *Champ de Mars vous offre 20 % de remise jusqu'au 31/12/97*
Vente également par correspondance. Deux catalogues : un pour le 25 mm, un autre pour les autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 100 pages, à l'ordre de Champ de Mars).

NAVAL NAPOLEONIEN — LANGTON 1/1200

Parmi les nombreuses et splendides références navales de la marque Langton au 1/1200, nous vous présentons la *Santisima Trinidad* telle qu'elle était à Trafalgar. Ce navire, le plus grand de son époque, est reconnaissable à ses quatres ponts et sa peinture caractéristique en rouge et blanc.

GUERRE DE SECESSION — Quality Cast 20mm

De gauche à droite : un soldat confédéré de l'Alabama, un soldat de l'Iron brigade (2e Wisconsin), un zouave du 140e New-York et enfin un Berdan sharpshooter du 2e régiment, reconnaissable à son uniforme vert. Peinture Christophe Caillaud.

Wargames Foundry 25 mm

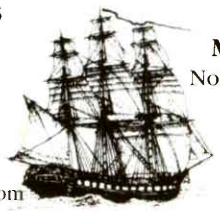
Prévus pour sortir à Noël, ces deux cavaliers de l'Union, avec l'uniforme réglementaire, sont peints par Patrice Deffayet.

GUERRES INDIENNES — Wargames Foundry 25 mm

Voici enfin en figurines les fameux *Buffalo soldiers* chantés par Bob Marley, ici en cavaliers démontés.
Peinture Patrice Deffayet.

LE GUIDE DES SPECIALISTES

Navires Historiques
Echelles 1/1200 et 1/300 :
Napoléoniens
Antiques
1/1200 et 1/600 :
Guerre de Sécession
Tél/Fax : (00-44) 01726882805
e-mail : rodlangton@compuserve.com



Langton Miniatures
North Trendeal
Ladock
Cornwall
TR2 4QQ
Angleterre

ELLERBURN ARMIES Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm
Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance*
Troupes coloniales britanniques
Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles ! Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»
Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50
ELLERBURN ARMIES
Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering
N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98
Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

Atelier de Gulliver
Atelier de Gulliver
19, rue de l'Oratoire
06130 - Grasse
Tél. : 04. 93. 36. 34. 44
MAQUETTES ET ELEMENTS DE DECORS POUR JEU D'HISTOIRE :
Tentes toutes époques, camps D.B.M., blockhaus, retranchements, ruines, château modulaire - 20 mm 15 mm & 1/300e
Liste et conditions sur demande avec enveloppe timbrée.

ITALWARS par Pier Paolo TRIGLIA
Figurines en 20 et 25 mm d'artisanat italien
20 mm : - Italiens et Austro-Hongrois de la Grande Guerre (1915-18)
- Troupes fascistes de la RSI (1943-45)
25 mm : - Italiens , éthiopiens, belges, guerriers africains de l'Epopée Coloniale fin XIXe siècle
- « Paquets escarmouches » à 35.000 lires franco Europe :
Grande guerre en Italie – RSI 1943-45 – Epopée coloniale
Envoi de liste contre coupon international et enveloppe
Renseignements et règlements par mandat international seulement à l'ordre de :
Pier Paolo TRIGLIA – Via Patrizio Gennari 81 – 00156 Rome (Italie) – Tél. : (00.39) 6.86.89.48.14.

MINIATURES 2000
63, av. Philippe Auguste 75011 Paris
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
A notre magasin ou par correspondance : ***France, Etranger et Dom-Tom***
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

MINIATECH
DECORS MINIATECH
Décors modulaires en résine pour jeux d'histoire, dioramas et jeux de rôle.
● 1 gamme 1/72 historique pour reconstituer tout un village,
● 1 gamme 25/30 mm médiévale/fantastique,
avec des tours crénelées, des donjons, des arches gothiques et des bâtisses, le tout gravé intérieur/extérieur.
NOUVEAUTES : 15 et 54 mm
VPC : catalogue couleurs sur demande, 25 F (chèque à l'ordre d'Eclipse), remboursé à partir de 100 F d'achat.
ECLIPSE, BP 25 – 13361 Marseille cedex 10 Tél. : 06.11.56.62.74.

HUSSARD nouvelle règle 1er Empire !
Règle + aide de jeu pour carte hexagonale, en FRANÇAIS, et adaptable à toute carte hexagonale que vous possédez déjà.
Niveau tactique à grand tactique (formations du 1er Empire incluses).
Nombreuses explications illustrées. Jouable avec figurine ou pion de carton.
Disponible par correspondance à : **Gilbert Fortuné**
29, rue du Chaussy, 95200 Sarcelles 01. 39. 33. 65. 21. 35 F franco

ELITE MINIATURES
Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.
Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxons (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (guerre de Sept Ans), Celtes et Romains des guerres puniques, guerre de Sécession.
Nos prix : £0,55 par figurine (£0,65 pour figurine à cheval) Artillerie : £2,75.
Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25. Paiement par carte de crédit accepté.
Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP Royaume-Uni.Tél : (00/44) 302. 53. 00. 38.

LE SECOND EMPIRE — Battle Honour 25 mm

Ces grenadiers de la garde et ces zouaves de la garde, présents à la bataille de Magenta en 1859, seront disponibles sur nos tables de jeu pour les fêtes.

Peinture Christophe Caillaud.

AUTRICHIENS — Ital Wars 20 mm

Ces fantassins autrichiens de la Grande Guerre sont proposés en compléments des Alpinis présentés dans le précédent numéro. Ils sont équipés de la tenue hetchgrau 1909.

Peinture Jean-Luc Chaulet.

BATIMENTS XX^{e} SIECLE — Féodal 15 mm

Enfin ! Féodal se lance avec talent dans la production de décors XX^{e} siècle. Ces maisons en ruines, ici présentées en 15 mm, existent aussi en 20 mm, de quoi réjouir tous les joueurs de *Section d'assaut*.

FANTASSINS ANGLAIS — Battlegroup Figures 25 mm

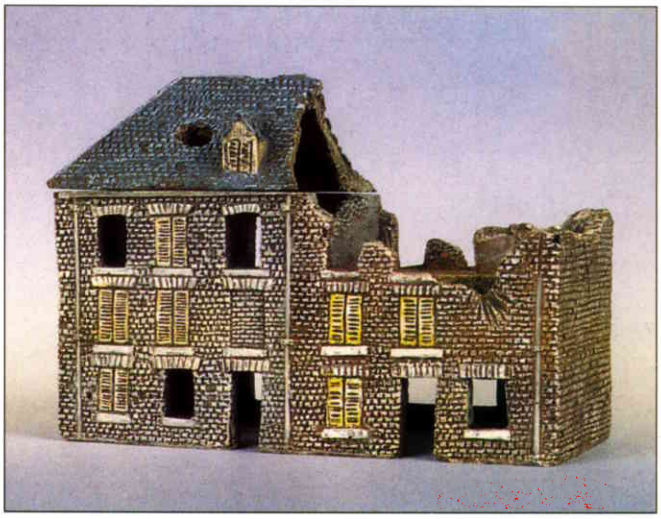
Battlegroup Figures, qui vient de racheter Village Green (plutôt spécialisé dans les décors), nous propose toute une gamme de fantassins des principaux belligérants de la seconde guerre mondiale. Cette échelle se prête particulièrement aux petits engagements.

CAVALERIE POLONAISE — SHQ 20 mm

La légendaire cavalerie polonaise va enfin pouvoir en découdre sur vos tables de jeu ! Ces figurines existent aussi en version cavaliers démontés et armés d'un fusil antichar.

Peinture Jean-Luc Chaulet.

BATIMENTS XX^{e} SIECLE — Hovel 15 mm



Hovel, spécialiste des décors en résine, nous propose plusieurs nouveautés en 15 mm pour cette fin d'année : deux types de maisons en ruine ainsi qu'un petit bunker d'observation avec toit détachable. La gamme devrait s'étendre rapidement, cette échelle présentant une bonne alternative au traditionnel 20 mm.

Peinture Pierre Laporte.

ROUMAINS — FAA 20 mm

En tenue typique du front de l'Est et armés de PM « Orita », ces soldats roumains, alliés de l'Allemagne de 1941 à 1944, s'apprêtent à affronter les Soviétiques lors de l'offensive Uranus de 1942.

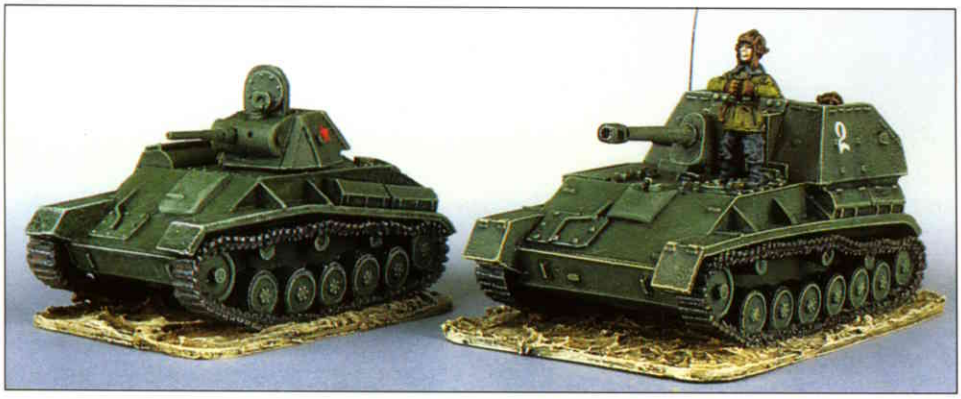
Peinture Jean-Luc Chaulet.

13^{e} DRAGON

45, rue Servan - 75011 Paris
Tél./Fax : 01. 43. 57. 49. 45
ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h
Gamme Fantastique
FENRYLL – MITHRIL – MINIATECH
Disponible sur Stock
accessoires de décors et rayon flocage

T-70 ET SU-76

Britannia 20 mm



Le T-70 n'était pas un char très efficace face aux blindés allemand à cause de son faible blindage et de son armement dérisoire : un canon de 45 mm. Mais, facile à construire et bon marché, il permit de combler les pertes de l'armée rouge et de rééquiper ainsi de nombreuses unités en attendant mieux. Le SU-76, conçu sur la base du précédent modèle et réalisé par les usines automobiles Gorki, eut un rôle mixte de canon automoteur de soutien d'infanterie et de chasseur de char, grâce à son excellent canon de calibre 76,2. Il fut construit en très grand nombre de 1943 à 1953.

Equipage Dixon, peinture Jean-Luc Chaulet et Laurent Savouyaut.

DECIMA MAS

Ital Wars 20 mm

Après l'armistice de septembre 1943, les chefs de la Decima Flottiglia MAS, unité d'élite de la marine spécialisée dans le sabotage, décidèrent de se mettre au service de la république sociale italienne, dernier bastion des fidèles du Duce. (ici, des fusiliers marins). Peinture Jean-Luc Chaulet.

LA REGIA AERONAUTICA

Leading Edge 1/300

Leading Edge s'est spécialisé dans la figurine d'avions et nous démontre avec ces modèles que petit peut être aussi synonyme de qualité. On peut remarquer ainsi la justesse des formes et la finesse de la gravure, exceptionnelles à cette échelle, en fait un vrai 1/280. La plupart des théâtres d'opérations de la Seconde Guerre sont couverts par ce fabricant qui annonce nombre de nouveautés (P-40B, Ki 27 et 43 etc.). De gauche à droite : un Reggiane RE 2001 « Ariete », un Cant Z 1007 « Alcione » et un FIAT G 50 « Freccia ». Peinture Pierre Laporte.

PROMOTION SPECIALE FETES
(jusqu'au 10/01/1998) :
10% en BON D'ACHATS
(Valide jusqu'au 31/03/1998),
sur toute commande d'un minimum de 300 F

EXO KIT

14, rue du Moulin d'Etif
95500 GONESSE
Tél. : 01. 39.87.38.95 – Fax : 01.48.33.67.94.

***LEADER* VENTE PAR CORRESPONDANCE 1/72 – 1/76**

Catalogue couleur contre 50,00 F

Britannia Miniatures 1/76
RVM38 **Char T34/76** ..... **105,00 F**

Britannia Miniatures 1/76
SSCAV **Cavaliers de la Florian Geyer** l'unité **15, 00 F**

Britannia Miniatures 1/76
RVM10 **Panzer IV H**..... **115,00 F**

Britannia Miniatures 1/76
RVM55 **Canon autoporté SU 76**..... **115,00 F**

SHQ Miniatures 1/76
SE 11 **Chasseurs Parachutistes** (les 5) .... **30,00 F**

Hinchliffe 1/76
20/286 **10,5 cm / Chassis Lorraine**..... **85,00 F**

Distributeur exclusif de :
MILICAST, BRITANNIA MINIATURES, FINE SCALE FACTORY, TRUX, SKYTREX (HINCHLIFFE), SHQ MINIATURES

Conditions générales de ventes :
Règlement par chèque, CB, Mastercard, à l'ordre d'EXO KIT Port 30 F de 0 à 300 F, 10% de 300 à 999 F et gratuit à partir de 1 000 F de commande, recommandé + 20 F
SARL au capital de 50 000 Frs - RCS Pontoise B - APE 526 B – Siret 3953920790001

1000 ans pour bâtir un empire,

quelques minutes seulement pour le perdre...

Age of Empires vous lance le plus grand défi de l'histoire.
Ce jeu de stratégie et d'action en temps réel couvre une période de 10 000 ans de l'âge de pierre à l'âge de fer. Choisissez l'une des douze civilisations proposées (égyptienne, grecque, assyrienne...) et partez à la conquête du monde !
Explorez, bâtissez des cités, levez et entraînez vos armées, déclarez la guerre, négociez la paix, développez et exploitez vos ressources,

vous devrez être impérial,
pour asseoir votre domination...
et conserver le pouvoir.

INTERNET GAMING ZONE

AGE of EMPIRES

Je participe aux DUO'S

ENSEMBLE STUDIOS

Microsoft
www.microsoft.com/france/chezvous/

Avec ce produit, un logiciel offert du 01/10/97 au 15/01/98. Participation aux frais : 31F
© 1997 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Tous les produits et autres marques cités sont déposés par leur fabricant respectif

RIVOLI 1797

« Tu veux de la gloire, général ?...

NOUS allons t'en foutre aujourd'hui ! ». C'est sur ces fortes paroles du sergent Léon Aune (32e de ligne), que nous avons choisi d'ouvrir le premier chapitre de notre série *Jours de gloire*, consacrée au Bicentenaire des plus grandes victoires de Napoléon Bonaparte !

Un jeu de Marc BRANDSMA et Frédéric BEY, sur un système de Richard H. BERG

Rivoli 1797 est ainsi la première bataille que *VaeVictis* vous proposent dans le cadre de sa série ***Jours de Gloire***, qui commémorera désormais chaque année le Bicentenaire de l'Empereur des Français, via un jeu en encart doté du même système de règles.

0 - Généralités

0.1 - Echelles

Selon l'importance des batailles traitées et la taille des armées mises en situation, les jeux de la série *Jours de Gloire* sont soit à l'échelle de la brigade (le plus souvent), soit à celle du régiment (ou de la demi-brigade, son équivalent pour la période républicaine).

L'échelle de la carte est de 300 mètres par hex. Chaque tour couvre 1 h 15 de temps réel. Un point de force représente 200 fantassins ou 150 cavaliers. Chaque point de force d'artillerie représente plus ou moins quatre canons suivant leur calibre. *Rivoli 1797* simule, à l'échelle de la demi-brigade, la bataille qui a opposé le 14 janvier 1797 l'armée française du général Bonaparte à l'armée autrichienne du maréchal Alvinczy.

0.2 - La carte

La carte, jointe en encart, reproduit les lieux historiques de la bataille. Une grille d'hexagones est surimprimée sur la carte afin de contrôler la position et les mouvements des pions. Différents types de terrains sont représentés dont les effets sur le déroulement du jeu sont détaillés ci-après (**vignes** et **fermes** sont purement décoratives et n'ont aucun effet sur le jeu).

Les **crêtes** séparant deux hex. sont représentées par un trait de couleur correspondant à l'élévation immédiatement supérieure (ex. : les hex. 1416 et 1516 sont séparés par une crête).

0.2 - Les pions

Il y a deux tailles de pions dans *Rivoli 1797*. Les grands pions représentent les unités d'infanterie, de cavalerie et les marqueurs d'activation. Les petits pions représentent les unités d'artillerie ainsi que les marqueurs d'ordres, de déroute, etc. Tous les pions d'unités de combat sont imprimés recto-verso : le recto représente l'unité en bon ordre, le verso la même unité en désordre. Les pions d'unités de combat (infanterie, cavalerie, artillerie) sont identifiés par un fond de couleur correspondant à leur nationalité et par une bande de couleur permettant d'identifier leur formation d'appartenance (voir exemples de pions).

0.3 - Le dé

Le jeu nécessite l'usage d'un dé à 10 faces (noté 1d10). Le « **0** » est un zéro, pas un dix.

0.4 - Glossaire et abréviations

Hex. : une case de la grille hexagonale surimprimée sur la carte et utilisée pour repérer la position des pions.

Formation : un groupe d'unités appartenant à la même formation de combat, telle que définie sur le pion par le code couleur.

MA : abréviation pour marqueur d'activation (2.1). Chaque formation dispose de **2 MA**.

Ordres : procédure permettant de déterminer si une unité agit à pleine capacité (Ordres reçus du QG) ou à capacité réduite (Sans ordres du QG).

Engagement : la capacité d'une unité sans ordres du QG à engager un combat de choc.

Force : la valeur d'une unité en combat de choc, basée sur le nombre d'hommes la composant.

Cohésion : la capacité d'une unité à soutenir le combat.

TdC : test de cohésion utilisé pour vérifier le comportement d'une unité (par exemple : tient le choc ou se désorganise).

ZdC : la zone de contrôle, représente l'influence exercée par une unité sur des hex. adjacents.

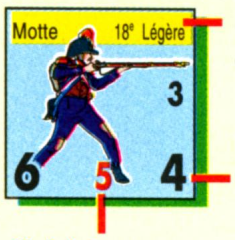
LdV : la ligne de vue est la ligne droite entre les centres des hex. où sont situés deux unités dont la vision l'une de l'autre peut être gênée par des obstacles.

Md : le modificateur de dé est une valeur positive ou négative additionnée au jet de dé, par exemple pour résoudre un combat.

Cavalerie lourde : la cavalerie lourde est indiqué par un [**L**] sur le pion, toutes les autres unités de cavalerie sont considérées comme sans attributs (de ligne ou légère). La lourde bénéficie d'avantages particuliers au combat.

EXEMPLES DE PIONS

Unité d'infanterie



Code couleur et nom de l'unité

Capacité de mouvement

Cohésion

La bande blanche indique que l'unité est en désordre

Unité de cavalerie

Valeur d'engagement

Points de force

Un **L** indique une unité de cavalerie lourde

Chefs

Potentiel d'ordre

Portée de commandement

MD

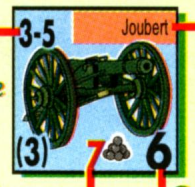
La bande blanche indique que le chef a effectué ses déplacements

MA

Capacité d'ordre test réussi si < 3
Le 0 n'intervient pas dans Rivoli

Unité d'artillerie

Portées efficace et maximale



Code couleur et nom de l'unité

Capacité de tir

Cohésion

Capacité de mouvement

La bande blanche indique que l'unité est en désordre

Codes couleurs (France - Autriche)

Joubert	Rey	Lusignan	Köblös	Quasdanovitch
Masséna	Réserve	Liptay	Ocskay	Wükassovitch

1 - Séquence de jeu

Chaque tour de jeu respecte une séquence pré-déterminée de phases. Cependant, durant la phase d'activation de chaque tour, les unités se déplacent et combattent dans un ordre aléatoire en fonction du tirage au sort de leurs marqueurs d'activation.

A. Phase d'ordres : les joueurs choisissent les formations qui reçoivent des ordres ce tour (voir 2.3)

B. Phase d'initiative stratégique

1. Jet de dé pour déterminer le gain de l'initiative stratégique (voir 3)

2. Le joueur ayant l'initiative sélectionne le marqueur d'activation de la formation qui commence le tour.

C. Phase de rassemblement : placer les marqueurs d'activation des formations situées sur la carte ou qui doivent y entrer en renfort ce tour dans un bol (sauf celui sélectionné en B2).

D. Phase d'activation

1. Pioche d'un marqueur d'activation dans le bol (sauf pour la première formation, sélectionnée par le joueur ayant l'initiative).

2. Vérifier si la formation est en Ordres reçus du QG ou Sans ordres du QG (2.3) en retournant son marqueur d'ordre, et test éventuel d'initiative (2.4).

3. Une formation activée peut, en respectant **strictement** l'ordre suivant :

– effectuer des tirs d'artillerie (voir 7) ;

– faire se déplacer ses unités autorisées à le faire (voir 4) ;

– engager des combats de choc pour l'infanterie (voir 8) ou lancer des charges de cavalerie (voir 9) ;

– rallier les unités qui n'ont fait aucune des actions précédentes (voir 11).

La phase d'activation est répétée jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul marqueur d'activation dans le bol.

E. Phase de déroute : toutes les unités en déroute se déplacent de leur capacité de mouvement (voir 10.3).

F. Phase finale : vérification des conditions de victoire et avance du marqueur horaire d'une case, retrait des marqueurs Ordres reçus et Sans ordres du QG et des autres marqueurs, puis retour en A.

Important : pendant la phase d'activation, un formation doit bien effectuer les actions dans l'ordre indiqué (tir d'artillerie, puis mouvement, puis combat). Par exemple, une fois les mouvement engagés, il n'est plus possible de faire tirer l'artillerie (sauf avec l'accord de votre adversaire, s'il fait preuve de fair-play !).

2 - Ordres et activation

2.1 - Marqueurs d'activation (MA)

Les marqueurs d'activation servent à déterminer quel camp « joue » et quelles unités peuvent alors être utilisées. Chaque MA désigne une formation particulière, identifiée par le code couleur sur les pions (voir également tableau des codes couleur).

Exemple : le MA Joubert s'applique à — et permet d'activer — toutes les unités de la division Joubert, identifiées par leur code couleur.

Toutes les formations ont **2 MA**, qui sont placés dans le bol à chaque tour pour être tirés au sort (2.2). Nous vous conseillons d'utiliser un bol opaque (et de faire attention en servant le café pendant la partie !).

Des MA « spécifiques » sont utilisés dans certaines batailles. Leur mode d'emploi est détaillé dans les règles particulières à ces batailles.

2.2 - Utilisation des MA

Au début de la phase d'activation, un joueur (peu importe lequel) tire au sort un MA dans le bol. Les unités de la formation désignée par ce MA peuvent alors se déplacer et combattre. Seules les unités de cette formation peuvent entreprendre une action.

Exception : la première activation est toujours celle de la formation sélectionnée par le joueur ayant gagné l'initiative stratégique (voir 3).

On retourne le **marqueur d'ordres** de la formation activée pour révéler ses ordres.

Quand une formation est activée par le tirage de son MA, les unités de cette formation sont activées. Elles peuvent se déplacer et combattre à pleine capacité (Ordres reçus du QG) ou à capacité réduite (Sans ordres du QG), voir 2.4. Les unités qui n'ont ni bougé ni combattu peuvent tenter un ralliement, quelle que soit leur statut d'ordre.

Quand toutes les unités de la formation activée ont terminé leurs actions, le MA est mis de côté et un joueur tire au sort un nouveau MA dans le bol, répétant le processus ci-dessus.

Fin de la phase d'activation : quand il ne reste plus **qu'un seul** MA dans le bol, la phase d'activation est terminée. Le dernier MA est mis de côté sans que la formation correspondante soit activée (les joueurs doivent apprendre à gérer cet impondérable dans leur plan de bataille...).

2.3 - Ordres

Une formation regroupe toutes les unités ayant le même code couleur **et** qui se trouvent à deux hex. d'une autre unité de cette formation (hex. de l'unité inclus), elle même à deux hex. d'une troisième, etc. Cette chaîne d'unités peut se prolonger autant que nécessaire pour constituer la formation. En revanche, une unité située à plus de deux hex. de toute autre unité de la formation est considérée comme une formation autonome pour l'attribution des ordres (voir exemple).

Exception : les scénarios peuvent comporter des règles spéciales permettant à des unités normalement dépendantes d'une formation, donc d'un chef, d'être activées par un autre MA.

Une formation ne peut opérer à pleine capacité que si elle reçoit des ordres (voir paragraphe suivant).

● Remises des ordres

Au début de chaque tour (phase d'ordres), chaque joueur sélectionne parmi ses formations celles qui vont recevoir des ordres. Le nombre de formations avec des ordres reçus du QG est limité par le potentiel d'ordres du général en chef (**exemple** : à Rivoli, Bonaparte a un potentiel d'ordres de deux formations). Pour pouvoir être en Ordres reçus du QG, une formation doit avoir au moins une de ses unités à portée du général en chef (2.5). Toutes les formations qui ne reçoivent pas d'ordres sont Sans ordres du QG.

Durant la phase d'ordres, les joueurs placent un marqueur *Ordres reçus du QG* ou *Sans ordres du QG*, **face cachée**, sur une unité quelconque (ou plusieurs pour plus de clarté) de chaque formation en jeu.

Le marqueur d'ordres n'est retourné que lorsque le MA est tiré au sort et la formation activée.

Une fois révélé, il reste en vigueur pour la formation pour le tour entier même si, par chance et grâce à un jet de dé d'activation (2.4), une formation reçoit des ordres pour cette activation.

Note : il n'y a pas de notion de « commandé » ou « non commandé » dans le jeu. Les unités sont en Ordres reçus du QG ou Sans ordres du QG, le nombre des formations pouvant recevoir des ordres étant déterminé par le potentiel d'ordre du général en chef et la position des unités.

2.4 - Effet des ordres et activations

Lorsque son MA est tiré au sort, une formation ne peut agir à pleine capacité que si elle est **Ordres reçus du QG**.

● **Ordre reçus du QG**

Les unités d'une formation en Ordres reçus du QG peuvent :

– se déplacer normalement ;

– effectuer une marche forcée si autorisé ;

– engager un combat de choc sans test d'engagement ; faire feu pour l'artillerie.

● **Sans ordre du QG**

Les unités d'une formation Sans ordres du QG peuvent :

– se déplacer avec une capacité de mouvement réduite (voir 4.1) ;

– engager un combat de choc en testant leur engagement ; faire feu pour l'artillerie (sans test) ;

– demander à leur commandant de leur donner des ordres de sa propre initiative.

● **Initiative d'un commandant**

Pour attribuer des ordres sous l'initiative d'un commandant, le joueur teste la capacité d'ordres du commandant de formation (figurant sur le MA) avec 1d10 :

– si le jet de dé modifié est **inférieur ou égal** à la capacité d'ordres du commandant, les unités acquièrent, pour **l'activation en cours seulement**, les capacités d'unités d'une formation en Ordres reçus du QG (si le second MA de la formation est tiré ultérieurement, il faudra répéter éventuellement ce test d'initiative) ;

– si le jet de dé modifié est **supérieur** à la capacité d'ordres du commandant, les unités ne peuvent entreprendre **aucune action**, sauf de tenter un ralliement.

Note : le choix de tester ou non est entièrement libre, à l'initiative du joueur...

Un test d'initiative peut être modifié par le **Md** du général en chef de l'armée, si au moins une des unités de la formation est à portée de ce dernier (voir 2.5). Il suffit alors d'appliquer le modificateur au résultat du dé.

EXEMPLES D'ORDRES

I. Au début d'un tour, les quatre unités autrichiennes de Liptay sont placées de telles sorte qu'elles constituent une seule formation, un ordre suffira à toutes les placer en Ordres reçus du QG.

Si au cours du tour (après une première activation), des unités de Liptay se séparent de la formation (en s'éloignant à plus de deux hex.), elles restent cependant en Ordres reçus du QG pour le reste du tour et une seconde activation éventuelle.

II. Au début du tour, les quatre unités de Liptay sont déployées en deux piles de deux pions distantes de plus de deux hex., elles constituent alors deux formations distinctes. Si le joueur autrichiens veut toutes les placer en Ordres reçus du QG, il devra dépenser deux ordres (soit la totalité du potentiel d'Alvinczy). S'il ne place qu'un des deux groupes en Ordres reçus du QG, l'autre groupe sera considéré comme étant Sans ordres du QG

Si au cours du tour de jeu (après une première activation), les unités de Liptay Sans ordres reçus du QG rejoignent celles étant en Ordres reçus du QG (en se rapprochant à deux hex. ou moins), elles restent cependant Sans ordres reçus du QG pour le reste du tour et une seconde activation éventuelle.

2.5 - Généraux en chef

Les joueurs disposent pour chaque scénario d'un pion général en chef. Ce dernier possède **trois** caractéristiques :

– un **Md** pour les tests d'initiative des commandants et l'initiative stratégique ;

– un potentiel d'ordres ;

– une portée de commandement, exprimée en nombre d'hex.

Les généraux en chef peuvent se déplacer une seule fois par tour de **sept** hex., lors de l'activation de n'importe laquelle des formations de leur armée. Ils sont alors retournés sur leur face verso marquée d'une barre blanche.

● **Elimination d'un général en chef**

Si une unité ennemie parvient au contact d'un pion Général en chef, celui-ci peut (s'il est empilé sur une unité amie) ou doit (si il est seul) reculer immédiatement de **deux** hex. (au choix du joueur qui le contrôle).

Si un Général en chef se trouve empilé sur une unité qui déroute, il la suit dans son mouvement de déroute.

Un Général en chef ne peut être éliminé que s'il se trouve obligé de retraiter au travers d'unités ennemies. Dans ce cas, toutes les formations de l'armée sont Sans ordres du QG jusqu'à la fin de la partie.

3 - Initiative stratégique

Durant la phase d'initiative, chaque joueur jette 1d10 et ajoute le Md du général en chef. Le joueur avec le meilleur score gagne l'initiative pour ce tour. En cas d'égalité, aucun joueur ne dispose de l'initiative et tous les MA sont placés dans le bol.

Le joueur ayant l'initiative peut choisir un MA d'une formation qui débutera alors le tour en étant activée avant toutes les autres. Cette formation peut aussi bien être en Ordres reçus du QG que Sans ordres du QG.

Le joueur peut décider de ne pas choisir une formation et de ne pas utiliser son avantage, auquel cas la phase d'activation débutera alors par le tirage au sort d'un MA.

4 - Mouvement

4.1 - Capacité de mouvement

Chaque unité dispose d'une capacité de mouvement indiquée sur le pion. Ce chiffre représente le nombre maximum de points de mouvement (**PM**) que l'unité peut normalement dépenser durant une phase d'activation lorsqu'elle est en Ordres reçus du QG. Les unités peuvent toujours se déplacer en dépensant moins de points de mouvement que leur capacité totale.

● **Mouvement réduit**.

Une unité sans ordres du QG a sa capacité de mouvement **divisée par deux** (arrondie à l'unité supérieure). Ainsi, une unité d'infanterie sans ordres du QG a une capacité totale de deux points de mouvement.

● **Marche forcée**.

Une unité en Ordres reçus du QG peut faire une marche forcée, à la condition de ne pas partir ou de se déplacer à moins de **six hex.** d'une unité ennemie. Si l'unité veut se rapprocher de l'ennemi à moins de six hex., elle doit le faire avec sa capacité de mouvement normale. Une marche forcée permet de **doubler** la capacité de mouvement de l'unité.

Cependant, une unité se déplaçant en marche forcée ne peut jamais pénétrer dans un hex. occupé par une autre unité amie.

Note : Une unité ne peut utiliser qu'un seul type de mouvement durant une activation. Il n'est pas possible de commencer un mouvement par une marche forcée et de le terminer en mode normal.

4.2 - Mise en carré

Une unité peut volontairement se mettre en carré (placer un marqueur Carré) ou sortir d'un carré (enlever le marqueur) en cours de mouvement, lors de sa phase d'activation. Entrer ou sortir d'un carré coûte **+ 1 PM**.

Une unité en mouvement peut librement traverser un hex. contenant un carré. Une unité désirant s'arrêter dans un hex. contenant un carré doit dépenser **+ 1 PM** en plus du coût du terrain de l'hex. pour s'intégrer au carré.

4.3 - Mouvement et terrain

Une unité dépense des points de mouvement pour tout hex. dans lequel elle pénètre. Le coût en PM de chaque terrain dépend du type d'unité (voir Table des terrains). Les unités ne dépensent pas de point de mouvement pour changer d'orientation (voir 6).

● **Route**

Une unité entrant dans un hex. contenant une route depuis un hex. contenant une route connectée à la précédente bénéficie du coût réduit du mouvement sur route. Sinon, elle dépense le coût en PM du terrain présent dans l'hexagone. Les routes (**pas les chemins**) annulent le surcoût de franchissement des changements de niveau, mais pas celui des pentes et des pentes raides.

Les routes et les chemins annulent le surcoût en points de mouvement des ruisseaux. Le point de passage est un gué.

Une unité ne peut pas utiliser le mouvement sur route pour se placer **adjacente** à une unité ennemie.

● **Terrains infranchissables**

Certains hex. ou bords d'hex. sont infranchissables : les unités ne peuvent y entrer ou les franchir que s'ils sont traversés par une route, un chemin ou un pont. **Exemple** : l'Adige n'est franchissable que par un pont.

4.4 - Limites au mouvement

Une unité qui se déplace doit tracer sur la carte un chemin continu d'hex. adjacent les uns aux autres en payant le coût en PM pour chaque hex. dans lequel elle pénètre. Les unités se déplacent indépendamment les unes des autres et le mouvement d'une unité doit être terminé avant de pouvoir commencer le mouvement d'une autre unité.

Une unité peut se déplacer dans n'importe quelle direction et changer de direction au cours de son mouvement. **L'orientation** de l'unité n'a pas d'effet sur son mouvement.

Une unité doit toujours avoir assez de points de mouvement non dépensés pour payer le coût de l'hex. dans lequel elle souhaite pénétrer. S'il ne lui reste pas assez de PM, elle ne peut entrer dans l'hex.

● **Mouvement de l'artillerie**

Les unités d'artillerie ayant tiré au début de la phase d'activation (les tirs d'artillerie sont effec-

tués avant toute autre action) peuvent se déplacer ensuite mais avec une capacité de mouvement **réduite de moitié** (arrondie à l'entier supérieur). Placer un marqueur *Tir/Mouvement réduit* sur ces unités.

5 - Empilement et renforts

5.1 - Empilement

Il ne peut y avoir plus d'une unité par hex.

Exceptions : dans un même hex. peuvent s'empiler :

– de deux à toutes les unités ayant le même nom dans un nombre limite précisé pour le scénario. **Note** : dans Rivoli, seul le nom du général (unités françaises) ou celui de la colonne (unités autrichiennes) est pris en compte. Le numéro de demi-brigades (unités françaises) ou le type d'unités (ex. : grenadiers, Croates, Autrichiens) sont ignorés pour la comparaison des noms.

– deux unités du même type (infanterie, cavalerie lourde [L], cavalerie, artillerie) et de la même formation ;

– une unité d'artillerie combinée avec le cas précédent ;

– deux unités d'artillerie de toute nature.

Dans une pile de pions, les unités d'artillerie sont toujours placées au-dessus. Les exceptions ne s'appliquent pas à la marche forcée mais une unité peut commencer une marche forcée en étant empilée, à condition de se déplacer ensuite seule.

Les marqueurs et pions Général en chef ne comptent pas pour les restrictions et limites d'empilement.

Les restrictions d'empilement s'appliquent à la fin du mouvement et pour toute la durée des combats (choc et/ou feu) d'une quelconque unité. **Exception** : marche forcée (voir 4).

Une unité ne peut jamais entrer dans ou traverser un hex. occupé par une unité ennemie.

Une unité entrant dans un hex. occupé par une autre unité est placée au dessous de la pile. L'ordre d'empilement ne peut être modifié qu'au début de la phase d'activation de ces unités (avant les mouvements). Exception : une unité d'artillerie entrant dans un hex. occupé par une unité d'infanterie ou de cavalerie est placé au dessus de la pile.

● Effet de l'empilement sur le combat

L'empilement d'unités a des effets sur le combat :

– une artillerie empilée avec de l'infanterie peut toujours tirer ;

– toutes les unités empilées peuvent engager un combat de choc (cumul des points de force, hors unités d'artillerie) mais seule l'unité du dessus devra réussir un test d'engagement, si nécessaire (8.2). Si c'est une unité d'artillerie qui est au dessus de la pile, c'est l'unité d'infanterie ou de cavalerie située immédiatement dessous qui réalise le test d'engagement. En cas d'échec au test d'engagement, aucune unité de la pile ne pourra engager le choc ;

– un tir d'artillerie et le résultat d'un choc affectent l'ensemble des unités d'une pile.

Exception : un tir de réaction d'artillerie contre une pile d'infanterie engagée dans un combat de choc n'affecte que l'unité du dessus de la pile (une unité d'artillerie ne peut être affectée par un tir de réaction que s'il n'y a ni infanterie, ni cavalerie dans la pile).

5.2 - Renforts

Les renforts entrent en jeu lorsque leur marqueur d'activation est tiré au sort.

Procédure : pour le tour durant lequel l'arrivée d'une formation est prévue en renfort par le scénario, un **seul MA** de la formation est placé dans le bol. Le second l'est le tour suivant (que l'unité soit entrée ou non).

Si le MA qui doit déclencher l'entrée de renforts n'est pas tiré au sort durant le tour où il est mis en jeu (dernier MA dans le bol, voir 2), tant pis ! Les renforts ont été retardés et la procédure est répétée au tour suivant.

● Entrée sur carte

Au moment de leur activation, les unités en renforts entrent sur la carte, via l'hex. d'entrée désigné dans le scénario, comme si elles étaient en colonne les unes derrières les autres : la seconde unité de la formation paye le double du coût de l'hex. d'entrée, la troisième le triple et ainsi de suite.

Si un ou plusieurs pions d'une formation en renfort ne peuvent pénétrer sur la carte lors du tour prévu par défaut de capacité de mouvement ou d'empilement, leur entrée est reportée au tour suivant lors du tirage du premier MA de la formation.

Tous les renforts entrent automatiquement en Ordres reçus du QG et effectuent une marche forcée, jusqu'au moment où ils entrent dans un rayon de **six hex.** d'une unité ennemie (ou inversement) ou que le joueur souhaite changer ces ordres. Ceci est une exception à la règle de marche forcée. Placer un marqueur *Renforts* sur la formation jusqu'au moment où la marche forcée s'arrête.

● **Hex. de renforts** : aucune unité ne peut s'approcher à moins de **deux hex.** d'un hexagone d'entrée de renforts **ennemis** avant que tous les renforts prévus soient entrés en jeu sur la carte. (Certes, la règle manque d'élégance, mais cela vous épargne la peine d'envoyer une unité de cavalerie bloquer de façon irréaliste l'arrivée des renforts adverses).

6 - Orientation et ZdC

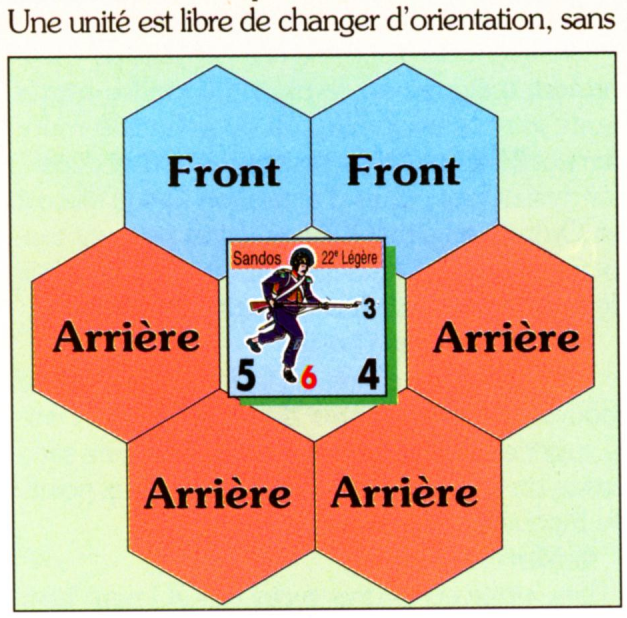
6.1 - Orientation

Les unités doivent être orientées dans leur hex. de façon à ce que le haut du pion (côté avec l'indicateur d'activation) soit face à un angle et non face à un côté (voir schéma). Toutes les unités présentes dans un hex. doivent respecter la même orientation, sauf exception suivante. Les deux hex. qui font face au haut du pion sont appelés **hex. de front**, les quatre autres hex. adjacents au pion sont appelés **hex. arrière**.

Exception : les unités situées dans un hex. de village, de château et de redoute n'ont pas besoin d'être orientées et ont six hex. de front.

● Effet de l'orientation

L'orientation n'a pas d'effet sur le mouvement. Une unité est libre de changer d'orientation, sans surcoût, à tout moment au cours ou à la fin de son mouvement (exception : ZdC, voir 6.2). Les unités en déroute qui se rallient peuvent aussi changer d'orientation. Une unité en mouvement peut avancer dans n'importe lequel de ses hex. de front et d'arrière.



L'orientation a un effet sur le combat. Une unité ne peut tirer, charger ou engager un combat de choc que dans ou à travers ses deux hex. de front. Une infanterie (ou une cavalerie) et une artillerie empilées dans un hex. peuvent ne pas avoir la même orientation. Les effets de l'orientation sur le combat de choc s'appliquent par rapport à l'orientation de l'unité d'infanterie (ou de cavalerie).

6.2 - Zone de contrôle

La zone de contrôle représente l'influence exercée par une unité au delà de l'hex. où elle se trouve. Toutes les unités exercent une ZdC dans les **six hex. adjacents**.

● Exceptions de ZdC

– l'artillerie en désordre n'exerce pas de ZdC ;

– les ZdC ne s'étendent pas au-delà de bords d'hex. infranchissables ;

– les ZdC ne s'étendent pas au-delà des ponts et des gués.

● Effet des ZdC

Les ZdC n'ont pas d'effet sur le combat.

Une unité doit cesser son mouvement dès qu'elle pénètre dans une ZdC ennemie, même si elle peut toujours changer d'orientation en entrant dans un tel hex.. Entrer dans une ZdC ennemie ne coûte pas de point de mouvement supplémentaire (**exception** : unité en désordre, voir 10.1).

Une unité située dans une ZdC ennemie au début de la phase d'activation peut :

– rester sur place sans bouger ;

– sortir de la ZdC (voir ci-dessous) ;

– rester sur place et changer d'orientation (pivoter d'un angle d'hex. soit 60°, pas plus)

Une unité peut quitter une ZdC ennemie :

– en dépensant un point de mouvement en plus du coût du premier hex ;

– mais sans pouvoir entrer de nouveau dans une ZdC située dans un hex. de front d'unité ennemie (mais elle peut toujours entrer dans une ZdC située dans un hex. arrière d'une autre unité ennemie) ;

– et sans se déplacer d'un hex. de ZdC à un autre de la **même unité ennemie**.

7 - Tirs d'artillerie

7.1 - Généralités

L'artillerie tire en utilisant sa capacité de tir (inscrite sur le pion) éventuellement modifiée par les facteurs détaillés plus loin.

Deux artilleries empilées dans un hex. peuvent combiner leur tir sur la même cible. Pour cela, on ne cumule pas leur valeur séparée mais on prend la capacité de tir la plus élevée des deux et on ajoute **+ 2** au jet de dé de résolution du tir.

7.2 - Contraintes de tir

Une unité d'artillerie **en désordre** ne peut pas tirer.

Une unité d'artillerie ayant une unité ennemie dans un de ses hex. de front doit obligatoirement tirer sur cette dernière.

Une unité d'artillerie peut se déplacer après un tir, mais à capacité réduite (4.4). Par contre, après un mouvement, elle ne pourra plus tirer

pendant cette phase d'activation. Une unité d'artillerie peut cependant changer d'orientation (en restant dans son hex.) et tirer pendant la même phase d'activation (ce changement d'orientation n'est pas considéré comme un mouvement). Par contre, elle ne peut pas changer d'orientation avant un tir de réaction.

7.3 - Capacité de tir

Les unités d'artillerie ont une portée efficace et une portée maximale de tir. Ces portées sont inscrites sur le pion et représentent le nombre maximum d'hex. séparant une artillerie tirant et l'hex. de l'unité cible du tir (inclus).

La **portée** a des effets sur l'efficacité des tirs :
– tir à **bout portant** (hex. adjacent) contre une unité autre que de l'artillerie : **+ 1** au dé
– tir à **portée efficace** sans être à bout portant : pas de modificateur au dé
– tir à **portée maximale** : **– 2** au dé pour chaque hex. au-delà de la portée efficace

7.4 - Ligne de vue

L'artillerie tirant à une distance de **deux hex. ou plus** (hex. cible inclus) doit avoir une ligne de vue (**LdV**) vers l'unité cible.

La LdV est tracée du centre de l'hex. de l'unité tirant au centre de l'hex. de l'unité cible. Les obstacles bloquant la LdV sont :
– les hexagones de niveau plus élevé que le tireur et la cible ;
– les hex. contenant un village, des bois, ou une unité (amie ou ennemie) ;
– les bords d'hexagones de crêtes ou d'escarpements.

La LdV est bloquée dès qu'elle traverse un obstacle et que :
– ni le tireur ni la cible ne sont à un niveau plus élevé que l'obstacle. Si le tireur et la cible sont tout deux à un niveau plus élevé, ignorer l'obstacle (attention : tir ami mal dirigé, voir 7.5) ;
– l'obstacle est à mi-chemin entre le tireur et la cible ou plus proche de la cible, si le tireur est sur un niveau plus élevé que la cible et l'obstacle ;
– l'obstacle est à mi-chemin entre le tireur et la cible ou plus proche du tireur, si la cible est sur un niveau plus élevé que le tireur et que l'obstacle.

7.4 - Résolution de tirs

Les tirs d'artillerie sont résolus sur un jet de dé modifié par les facteurs suivant :
– nature du terrain de l'hex. cible (voir la table de terrain) ;
– distance entre le tireur et la cible (7.3) ;
+ 1 par unité si la cible est groupée (7.5) ;
+ 1 si la cible est formée en carré ;
+ 2 pour un tir combiné d'artillerie sur une même cible.

Pour résoudre un tir d'artillerie, le joueur jette 1d10, applique les modificateurs et consulte la table de tirs :
– de **9** à **12**, la cible doit faire un test de cohésion (**TdC**). Si le résultat du TdC est **supérieur** à la cohésion de l'unité, celle-ci subit une mise en désordre ;
– de **13** à **14**, la cible subit automatiquement une mise en désordre ;
– à **15** et **plus**, la cible subit automatiquement une déroute.

7.5 - Effets particuliers

● **Tir de contre-batterie**

Une unité d'artillerie cible d'un tir de la part d'une unité d'artillerie ennemie peut faire un tir de contre-batterie. Le tir de contre-batterie est résolu après le tir initial (et l'application de ses résultats) et non simultanément.

● **Tir ami mal dirigé**

Une unité située entre le tireur et la cible ne bloque pas la LdV si cette dernière se trouve sur un niveau plus élevé que l'obstacle. Cependant, si l'hex. occupé est adjacent à la cible et l'unité occupante est du même camp que le tireur, le tir peut l'atteindre à la place de la cible. Si le résultat du jet de dé de tir, non modifié, est **inférieur ou égal à 2**, l'unité occupant l'hex. intermédiaire doit faire un TdC avec **– 2** au dé.

● **Cible groupée**

Un tir d'artillerie dirigé contre un hex. cible contenant deux unités ou plus d'infanterie ou de cavalerie bénéficie d'un modificateur de **+ 1** au dé pour chaque unité présente dans l'hex. cible (soit **+ 2** s'il y a deux unités).

8 - Choc

Le choc, principalement par l'infanterie, est une combinaison de tir à courte portée et de charge à la baïonnette qui suit généralement.

8.1 - Généralités

Toute unité active, engagée (8.2) et qui n'est pas en désordre peut tenter un choc contre toute unité ennemie située dans un de ses hex. de front, sauf si les unités sont séparées par un bord d'hex. impassable. Les unités en **désordre** ne peuvent pas engager de choc.

Le choc est volontaire mais toute unité ayant réussi un test d'engagement doit obligatoirement combattre au choc. Une unité tentant un choc doit attaquer toutes les unités ennemies situées dans ses hex. de front, à moins qu'une ou plusieurs de ces unités ennemies soient engagées en combat de choc par une autre unité amie.

L'artillerie ne peut engager de combat de choc.

8.2 - Détermination des chocs

Pour engager un combat de choc, y compris une charge de cavalerie (voir 9), une unité doit être en Ordres reçus du QG ou avoir réussi un test d'engagement. Les joueurs doivent annoncer et désigner **tous** les combats de choc avant de tester l'engagement des unités.

Ils placent des marqueurs *Choc* (si l'unité est ordres reçus du QG) ou *Choc/Test* (si l'unité doit faire un test d'engagement) sur les unités attaquantes. Le test d'engagement n'est effectué que pour l'unité situé sur le dessus de la pile. S'il est réussi, toutes les unités de la pile peuvent participer au combat de choc, s'il est raté, aucune.

Les unités en désordre ne peuvent pas tester leur engagement et aucun combat de choc n'est possible.

L'engagement est testé au moment de résoudre le combat :
– si le résultat du jet de dé est **inférieur ou égal** à la valeur d'engagement de l'unité (figurant sur le pion), elle peut participer au combat de choc avec toutes les unités présentes dans le même hex., sauf si elle est en désordre suite au tir de réaction de l'ennemi ;
– si le résultat du jet de dé est **supérieur** à la valeur d'engagement de l'unité, elle ne peut pas engager de combat de choc, ni aucune unité présente dans le même hex.

Note : lorsque le combat de choc est dépendant de la volonté d'engagement des unités, il peut arriver qu'une unité soit obligée d'attaquer simultanément deux unités ennemies situées dans ses hex. de front, parce qu'une unité amie devant attaquer précédemment l'un des ennemis a échoué dans son test d'engagement. C'est la guerre !

8.3 - Tir de réaction

Toute unité d'artillerie cible d'un combat de choc peut faire un tir de réaction contre tout hex. contenant des unités attaquantes situées dans ses hex. de front. Une unité ne peut faire qu'un tir de réaction par phase d'activation.

Les unités ne peuvent pas combiner leur tir de réaction mais tirent individuellement. Le tir est résolu sur la Table de tir à partir de la capacité de tir de l'unité et des modificateurs suivants :
– artillerie empilée sur une unité en carré : **– 1** au dé de tir de réaction ;
– terrain de l'hex. cible du tir (voir Table des terrains).

Note : si l'unité engageant le choc doit réaliser un test d'engagement et le manque, le tir de réaction de l'artillerie n'est alors pas autorisé.

Le tir de réaction n'affecte que l'unité du **dessus** d'une pile (voir 5).

8.4 - Choc combiné

Des unités situées dans des hex. adjacents peuvent combiner leur force pour engager un combat de choc. Si elles ne souhaitent pas le faire, les combats de choc sont résolus séparément selon l'ordre choisi par le joueur attaquant.

Des unités combinées additionnent leur force et utilisent le plus fort niveau d'engagement des unités présentes (si un test est nécessaire), quelle qu'elles soient (sauf les unités d'artillerie). Si les unités attaquantes sont situées dans des hex. de terrain qui pourraient apporter différents avantages au combat de choc :
– si le défenseur est en terrain clair et ne bénéficie donc d'aucun avantage, l'attaquant choisi le modificateur de terrain qu'il souhaite appliquer ;
– si le défenseur est dans un hex. de terrain lui apportant un avantage, le défenseur choisi le modificateur de terrain qu'il souhaite que l'attaquant applique.

8.5 - Résultat d'un choc

Procédure : le joueur attaquant jette 1d10 et applique les modificateurs suivants (voir explication en 8.6) :
– rapport de force attaquant / défenseur ;
– différence de cohésion entre les unités possédant la plus grande valeur dans chaque camps ;
– effets du terrain (voir table) ;
– défenseur en déroute : **+ 2**
– attaque depuis un hex. arrière : **+ 2** ;
– attaque depuis un hex. de front ou arrière sur une unité dont un autre hex. arrière ou de front est dans un hex. de front d'unité ennemie : **+ 3** (non cumulable avec le **+ 2** de l'attaque depuis un hex. d'arrière) ;

Le **résultat** dépend du total du jet de dé modifié :
– **10** ou **plus**, le défenseur est automatiquement mis en désordre et doit retraiter d'un hex.

TYPES DE COMBAT

Dans *Jours de gloire*, il existe deux types de combat : **le tir et le choc**. L'infanterie et la cavalerie combattent par choc, même si un combat de choc de cavalerie est habituellement appelé une charge. Le tir est le fait de l'artillerie.

Le tir de l'infanterie a été inclus dans le combat de choc, car la plupart des volées avaient lieu à environ 50 mètres de l'ennemi lors des marches d'attaque.

Un choc de rupture (infanterie, 8.7) ou une poursuite (cavalerie, 9.5) peuvent suivre ;

– de **5** à **9**, le défenseur est automatiquement mis en désordre et doit faire un test de cohésion. En cas d'échec, il doit retraiter d'un hex.

– de **0** à **4**, l'attaquant est automatiquement mis en désordre et doit faire un test de cohésion. En cas d'échec, il doit retraiter d'un hex. ;

– moins de **0**, l'attaquant est automatiquement mis en désordre et doit faire un test de cohésion. En cas d'échec, il doit reculer d'un hex. et le défenseur peut alors avancer dans un hex. laissé vacant par la retraite de l'attaquant et engager un combat de choc contre toute unité alors située dans un de ses hex. de front (ce combat de choc est résolu immédiatement).

Appliquer dans l'ordre les effets indiqués ci-dessus puis les effets induits (exemple : déroute suite à une nouvelle mise en désordre).

Notes : les résultats du choc s'appliquent à toute unité dans l'hex. (on jette un dé pour chaque unité devant réaliser un TdC). Une unité d'artillerie seule dans un hex. et qui est engagé au choc par une unité adverse est **éliminée**.

8.6 - Modificateurs au dé de choc

● **Rapport de force** : pour déterminer le modificateur de dé pour le rapport de force, chaque joueur totalise la force de toutes ses unités concernées par le choc. L'attaquant compare alors la force de ses unités avec celle des unités du défenseur. Ainsi, une unité de 9 points de force attaquant un ennemi de 4 points de force entreprend le choc avec un rapport de force de 2 contre 1. S'il y avait eu 5 point de force en attaque contre 7 en défense, le rapport de force aurait été arrondi à 1 contre 1,5. Voir le Tableau des rapports de force pour les modificateurs au dé.

● **Différentiel de cohésion** : l'attaquant soustrait le niveau de cohésion le plus élevé des unités du défenseur de celui le plus élevé de ses unités, la différence obtenue constitue le modificateur au jet de dé. Evidemment, si la cohésion du défenseur est meilleure que celle de l'attaquant, le modificateur au dé sera négatif.

8.7 - Avance après choc

Si le défenseur abandonne son hex. (retraite ou élimination) à la suite d'un combat de choc, l'unité attaquante avec le plus haut niveau de cohésion (ou la pile contenant cette unité) doit avancer dans l'hex. abandonné. En cas d'égalité, l'attaquant choisi l'unité (ou la pile). L'unité (ou la pile) peut changer d'orientation d'un angle d'hex. lors de son avance.

L'artillerie n'avance jamais après un choc.

Note : deux unités de deux piles différentes ayant participé au même combat ne peuvent pas être choisies pour avancer après un choc.

● **Choc de rupture**

Si le résultat autorise un **choc de rupture**, une unité attaquante (ou une pile) peut, si le joueur le souhaite, ne pas changer d'orientation et réaliser, à la place, un second combat de choc. Si c'est le choix du joueur, le test d'engagement n'est pas nécessaire (combat de choc automatique), mais l'attaquant doit attaquer toutes les unités ennemies présentes dans ses hex. de front ;

Si le résultat autorise un **contre-choc** du défenseur, le défenseur peut avancer et combattre au choc n'importe laquelle des unités du joueur en phase située dans un de ses hex. de front, si cela est possible. Ce choc est résolu avant de résoudre tout autre combat. Aucun test d'engagement n'est nécessaire.

Exception : en déterminant qui doit avancer, la cavalerie chargeant a toujours la priorité sur l'infanterie, même si celle-ci a une meilleure cohésion.

8.8 - Refus de choc

La cavalerie peut retraiter d'un ou deux hex. avant d'être attaquée au choc par de l'infanterie (pas par de la cavalerie), si cela n'a pas déjà été fait pendant la phase d'activation en cours (c'est-à-dire si elle n'a pas reculé devant une unité activée par le même MA). La décision doit être prise avant tout test d'engagement de l'adversaire. Dans ce cas, l'infanterie peut avancer (8.7) dans l'hex. abandonné.

Exception : la cavalerie légère peut également retraiter avant un combat de choc si elle est attaqué par de la cavalerie lourde.

8.9 - Artillerie au choc

L'artillerie ne participe jamais au choc. Elle n'a pas de force de choc et n'a jamais à faire de test d'engagement :

– si une artillerie est empilée avec un attaquant qui perd un combat de choc, l'artillerie est mise en désordre et doit retraiter si nécessaire. Si l'attaquant gagne, elle ne peut pas avancer après combat ;

– si une artillerie est empilée avec une unité en défense et que celle-ci perd un combat de choc, elle doit reculer d'un hex. et faire un TdC ;

– si une artillerie seule dans un hex. (ou empilée avec une autre artillerie) est attaquée au choc, elle est automatiquement éliminée.

9 - Charge de cavalerie

9.1 - Contraintes de charge

La charge de cavalerie est une version du combat de choc pendant laquelle une unité de cavalerie se déplace d'au moins un hex. ou deux, mais pas plus, pendant son mouvement, pour effectuer un combat de choc (c'est-à-dire qu'il a un ou deux hex. vides entre l'unité de cavalerie et sa cible au départ de la charge).

Note : si une unité de cavalerie devait parcourir une distance équivalente à celle de trois hex., soit près de 900 m, elle serait probablement trop en désordre à l'arrivée pour charger efficacement.

Le terrain détermine souvent si une cavalerie peut ou non tenter une charge :

– la cavalerie ne peut pas charger une unité située dans un hex. de marais, de bois ou de village ;

– pendant le mouvement de charge ou pour terminer son attaque, une unité de cavalerie ne doit pas entrer dans un hex. ou traverser un bord d'hex. dont le coût serait supérieur à **2 PM** ;

– la cavalerie ne peut pas charger une unité qui n'est pas dans sa LdV.

9.2 - Effets d'une charge

● **Modificateurs au dé** lors de la résolution des charges de cavalerie

– si au moins une unité de cavalerie lourde (indiquée par [L]) participe à la charge : **+ 3** ;

– si au moins une unité de cavalerie normale (mais aucune de cavalerie lourde) participe à la charge : **+ 1**

– si de la cavalerie lourde (uniquement) attaque de l'infanterie dans ses hex. de front et qu'aucun hex. arrière de l'unité cible n'est occupé par une unité ennemie ou ne se trouve pas dans un hex. de front d'unité ennemie, la cavalerie qui charge bénéficie de modificateur d'**attaque arrière** sans avoir à se rendre effectivement dans un hex. d'arrière.

Les modificateurs s'appliquent même si le défenseur est également attaqué, en même temps, par de l'infanterie.

● A la fin d'une charge, toutes les unités de cavalerie participante sont mises en **désordre**, cela en plus de tous les autres désordres qui ont pu se produire dans la résolution du combat !

9.3 - Carré et charge

Les unités d'infanterie seules ou empilées qui sont les cibles d'une charge et ne sont ni en désordre ni en déroute peuvent essayer de se former en carré pour se protéger. L'artillerie ne peut pas se mettre en carré, sauf si elle est empilée avec de l'infanterie ; dans ce cas elle se conforme à ce que fait l'infanterie. Le joueur propriétaire jette un dé avant la résolution de la charge :

– si le jet de dé est **égal ou inférieur** à la cohésion de l'unité ou de toutes les unités de la pile, l'unité ou la pile parvient à se former en carré. Placer alors sur elle un marqueur *Carré* ;

– si le jet de dé est plus élevé que la cohésion de l'unité ou de n'importe quelle unité de la pile, l'unité ou la pile ne peut pas se former en carré. De plus, la ou les unités ayant raté le TdC sont mises en désordre. Si une seule unité d'une pile réussit le TdC, elle n'est pas mise en désordre mais elle ne bénéficie pas de la mise en carré face à la charge.

● **Effets d'un carré**

La cavalerie n'obtient plus aucun des bénéfices de la charge contre un carré (mais elle peut stopper sa charge, voir plus loin). Au contraire, on applique un modificateur de **– 2** au combat.

Le tir de réaction d'une artillerie empilée avec une infanterie préalablement formée en carré est pénalisé par un **– 1** au dé de tir.

Lors d'un tir contre des unités formées en carré, ajouter un **+ 1** au jet de dé de tir, en plus de tous les autres ajustements (7.4) ;

Les unités en carré ont six hex. de front mais ne peuvent pas engager un combat de choc **par elle-même**.

Rappel de la cavalerie

Si l'unité cible s'est formée en carré, la cavalerie peut tenter d'arrêter sa charge. Le joueur propriétaire jette 1d10 :

– si le jet de dé est **égal ou inférieur** à la cohésion de l'unité, elle est rappelée. Elle ne charge pas, à la place, elle retraite d'un hex. par rapport à sa cible et change d'orientation comme elle le souhaite. Elle ne peut cependant pas retraiter dans un hex. de front d'une unité ennemie ;

– si le jet de dé est **supérieur** à la cohésion, elle doit charger.

9.4 - Contre-charge

Si la cible d'une charge est une unité de cavalerie qui n'est pas en désordre ou en déroute, et qu'elle est chargée dans ses hex. de front, le défenseur peut tenter une contre-charge. Le joueur en défense jette 1d10 avant de résoudre la charge et ajoute **+ 2** si de la cavalerie normale contre-charge de la cavalerie lourde (et uniquement dans ce cas) :

– si le jet de dé est **égal ou inférieur** à sa valeur d'engagement, la contre-charge est réussie et l'attaquant ne bénéficie plus d'aucun des bénéfices de la charge initiale ;

– si le jet de dé est **supérieur** à sa valeur d'engagement, il n'y a pas de contre-charge et la charge est résolue selon 9.2.

9.5 - Poursuite

Si une charge de cavalerie a pour résultat

l'abandon de son hex. par le défenseur (retraite ou élimination), il y a automatiquement poursuite :

– si le défenseur retraite ou déroute, la cavalerie qui charge poursuit, en suivant le chemin de la retraite, jusqu'à devenir adjacent à l'unité qui retraite ou jusqu'à entrer dans la ZdC d'une unité ennemie (selon ce qui se produira en premier) ;

– si le défenseur est éliminé, la cavalerie qui charge avance dans l'hex. abandonné et s'y arrête.

Le nombre d'unités de cavalerie qui poursuivent est limité par les restrictions d'empilement. S'il y a plus d'unités que cela est autorisé, la cavalerie lourde a la priorité, puis le niveau de cohésion intervient ensuite. Toutes les règles pour l'avance après choc (8.7) s'appliquent ici.

Une cavalerie qui poursuit doit charger toute unité ennemie située sur le front de l'hex de poursuite, y compris l'unité qui a retraité. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où poursuite et nouvelle charge peuvent se produire dans un même tour ; cependant, à chaque fois qu'une unité poursuivante charge de nouveau, un modificateur de **– 1** s'applique, de façon cumulative, au dé de choc. La mise en désordre automatique (9.2) est appliquée **après** que toutes les poursuites sont terminées.

10 - Résultats des combats

10.1 - Désordre

Le pion d'une unité qui est mise en désordre est retourné sur son côté Désordre.

Si l'unité est déjà en désordre, elle **déroute**. Si elle est déjà en déroute, elle est **éliminée**. Le pion d'une unité éliminée est retiré de la carte et ne peut plus revenir en jeu. Il est compté dans les pertes

Les unités en désordre :

– ne peuvent pas faire de marche forcée ;

– dépensent **1 PM** supplémentaire pour entrer dans une ZdC ennemie ;

– ne peuvent pas engager un combat de choc ou charger ;

– ne peuvent pas se former en carré ou contrecharger.

10.2 - Déroute

Une unité en désordre qui subit un nouveau désordre est alors mise en déroute (une unité peut également dérouter suite à un résultat de combat). On place un marqueur *Déroute* sur le pion pour indiquer son statut. Exception : si l'unité est de l'artillerie, elle est **éliminée**.

Quand une unité déroute, elle doit immédiatement retraiter de **deux** hex. pour de l'infanterie, **trois** hex. pour de la cavalerie. Si elle ne peut pas le faire entièrement, elle est éliminée.

Une unité en déroute :

– ne peut pas se déplacer (sauf au cours de la phase de déroute), ni combattre au choc ou tirer ;

– n'a pas de ZdC ;

– ne peut pas se former en carré ou contrecharger ;

– n'a plus d'orientation (front ou arrière), mais doit s'orienter vers la direction de retraite qui lui est assignée ;

– si elle est attaquée au choc, l'attaquant ajoute **+ 2** à son jet de dé ;

– si elle subi une nouvelle mise en désordre, elle est éliminée ;

– si elle déroute hors de la carte, elle est éliminée.

10.3 - Recul des unités en déroute

Dans la phase de déroute, les unités en déroute doivent se déplacer de leur capacité totale de mouvement vers l'hex. de sortie (indiqué dans le scénario), le plus proche, cela par le chemin le plus direct et en respectant les règle de retraite (voir ci-dessous). Une unité en déroute doit rester orientée dans la direction de l'hex. de sortie. Deux unités en déroute empilées doivent se séparer au moment de la phase de déroute.

10.4 - Recul après combat

Une unité qui retraite doit se déplacer du nombre d'hex. requis en s'éloignant de l'unité qui a causé sa retraite. Si l'unité n'est pas en déroute, elle conserve son orientation initiale. Elle ne peut pas changer d'orientation. Une unité qui ne peut pas accomplir sa retraite dans son intégralité est éliminée.

Deux unités empilées qui ne sont pas en déroute et qui retraitent simultanément peuvent ne pas terminer leur retraite dans le même hex. Deux unités empilées en déroute qui retraitent simultanément ne doivent pas , sauf impossibilité (ex. : manque de place) terminer leur retraite dans le même hex.

Une unité en retraite ne peut pas pénétrer dans un hex. occupé par une unité amie avec laquelle elle ne pourrait pas s'empiler en respectant les règles d'empilement.

Elle ne peut pas traverser une rivière, sauf à un gué ou à un pont. Si elle doit retraiter suite à un combat (pas dans la phase de déroute) à travers une pente raide, un gué ou un pont, elle est automatiquement mise en désordre, en plus de tout autre mise en désordre déjà requise.

Une unité peut retraiter dans un hex. de front d'une unité ennemie, mais elle subit alors une mise en désordre supplémentaire pour chaque hex. de ce type dans lequel elle pénètre.

Unité traversée

Si le seul chemin de retraite d'une unité passe par une unité amie avec laquelle elle ne peut pas s'empiler, l'unité en retraite peut traverser cette unité, même si cela l'oblige à retraiter plus loin que prévu. L'unité traversée doit effectuer un **TdC**. Cela peut se répéter jusqu'à ce que l'unité en retraite trouve un hex. dans lequel elle peut se placer en respect des règles d'empilement. Si l'unité traversée est une unité en déroute, elle doit faire un mouvement de déroute en lieu et place du TdC.

11 - Ralliement

Les unités en désordre qui n'ont ni bougé, ni tiré et les unités en déroute, peuvent tenter de se rallier à la fin de leur phase d'activation.

Les unités adjacentes à une unité ennemie ne peuvent pas tenter de se rallier. Le ralliement **ne dépend en aucun cas** du statut d'ordres de la formation à laquelle appartient l'unité.

Pour rallier une unité, le joueur propriétaire jette 1d10, avec **+ 1** si l'unité est en déroute :

– si le jet de dé est **égal ou inférieur à la cohésion** réduite de l'unité (le pion est en effet sur son côté désordre, avec des valeurs réduites) :

1. si l'unité était en **désordre**, la retourner sur son côté normal (en ordre) et la réorienter librement ;

2. si l'unité était en **déroute**, enlever le marqueur Déroute, la laisser sur son côté en désordre et la réorienter librement

– si le jet de dé est **supérieur à la cohésion** réduite de l'unité, l'unité reste en l'état et pourra tenter un nouveau ralliement lors de la prochaine activation.

12 - Nuit

Pendant les tours de nuit, les changements suivants sont à prendre en compte :

– aucune marche forcée n'est autorisée ;

– les unités en désordre ne peuvent pas se déplacer au contact d'une unité ennemie ;

– l'artillerie ne peut pas tirer à une distance supérieure à un hex. (adjacent) ;

+ 2 à tous les TDC ;

– les unités en désordre qui n'entreprennent aucune action sont automatiquement ralliées dans la phase de ralliement ;

– le modificateur est de **– 3** au lieu de **+ 1** pour les jets de dé de ralliement des unités en déroute ;

– il faut dépenser deux points de mouvement supplémentaires (**+ 2 PM**) pour se déplacer adjacent à une unité ennemie.

SCÉNARIOS

Rivoli, 14 janvier 1797

Durée du jeu

La bataille débute à 4 h du matin et se termine à 19 h. Le jeu dure **13 tours**, à moins que les conditions de victoire automatique ne soient remplies auparavant. Les trois premiers tours et le dernier tour sont des tours de **nuit**.

FRANÇAIS

Déploiement initial (orientation libre)

Les pions se placent dans l'hex. désigné ou un des six hex. adjacents.

– Bonaparte : 1715

Réserve :

– 39e demi-brigade : 1715

– Artillerie : 2015

Joubert :

– Lebley (deux pions) : 1511

– Sandos (trois pions) : 1710/1810

– Vial (deux pions) : 2109

– Lassalle : 1617

– artillerie : empilée avec n'importe quelle unité d'infanterie de la division Joubert.

Masséna :

– Leclerc : 1618

MA disponibles au début du jeu : Joubert et Réserve.

Renforts

9 h - MA Masséna + Masséna : Rampon (deux pions) et artillerie : 1722

10 h 15 - Masséna : Monnier (deux pions) et Brune (deux pions) : 1722

14 h - MA Rey + Rey : Baraguey d'Hilliers (deux pions) : 0321

16 h 30 - Rey : Murat (deux pions) : 0105

AUTRICHIENS

Déploiement initial (orientation libre)

Alvinczy : adjacent ou empilé à n'importe quelle unité autrichienne sur la carte.

Ocskay :

– un pion : 2408

– deux pions : 2305 et adjacent

Köblös :

– un pion : 2007

– un pion : 2005

– un pion : 2103

– un pion : 2003

Liptay :

– un pion : 1304

– un pion : 1406

– un pion : 1408
– un pion : 1607

MA disponibles au début du jeu : Ocskay, Köblös et Liptay.

Renforts

7 h 45 - MA Quasdanovitch + Quasdanovitch (dix pions) : 3101

7 h 45 - MA Lusignan + Lusignan (quatre pions) : 0901

9 h : MA Wukassovitch + Wukassovitch (cinq pions) : 3401

Initiative

Au premier tour, le joueur français a automatiquement l'initiative.

Règles spéciales

● Durant les deux premiers tours (nuit), chaque formation ne dispose que d'un seul MA.

● Tant que le MA Masséna n'est pas disponible, le pion Leclerc 1er de cavalerie peut être activé avec le MA Réserve

● L'empilement d'unités ayant le même nom (même formation) est limité à **deux pions**.

● La colonne de Lusignan a pour ordre de se placer sur le mont Pipolo (hex. 1821, 1921 et 2022). Toutes les unités de Lusignan doivent se déplacer en utilisant la totalité de leur capacité de mouvement, à l'ouest du Tasso jusqu'à Affi (itinéraire Boi, Pesina, Alliare, Affi par les chemins) et à deux hex. du bord sud de la carte ensuite. Lusignan est Sans ordres du QG mais peut se déplacer à pleine capacité de mouvement. Il peut tester son initiative.

Ces restrictions sont levées dès le premier combat d'une unité de cette formation avec les Français (tir ou choc) ou dès que Lusignan est placé en Ordres reçus du QG par Alvinczy.

● La colonne Wükassovitch a la possibilité de

construire un pont de fortune sur l'Adige (par ailleurs infranchissable). Les conditions pour placer le marqueur *Pont en construction* lors d'une phase d'activation sont :

– une unité d'infanterie en bon ordre adjacente à la rivière et n'ayant pas bougé pendant une phase d'activation ;

– les deux hex. entre lesquels le pont est construit doivent être de même niveau et non séparés par un bord d'hex. de pente

– il ne doit pas y avoir d'unité d'infanterie française en bon ordre dans l'hex. opposé

Le marqueur Pont construit est placé à la phase d'activation d'un tour suivant sous les mêmes conditions.

Dès qu'il est construit, le pion est utilisable dans la phase d'activation **suivante**.

● L'œil de l'Aigle : pour refléter la capacité exceptionnelle de Bonaparte à anticiper les plans de l'ennemi, le joueur français peut, une fois dans la partie, à la **fin** de la phase d'ordre, regarder tous les marqueurs d'ordres placés face cachée par son adversaire.

MA spécifique

● *Furia Francese* : une fois dans la partie, le

joueur français place dans le bol (en phase de rassemblement) le MA Furia Francese. Lorsque ce marqueur est tiré dans la phase d'activation qui suit, le joueur français peut activer en Ordres reçus du QG (même sans marqueurs d'ordre) deux unités d'infanterie portant le même nom (ex : Monnier) et une unité de cavalerie de son choix (de n'importe quelle formation). Ces unités seront donc activés trois fois durant ce tour de jeu (deux fois avec leurs MA de formation et une fois avec le MA Furia Francese).

Directions de retraite

Français : bord sud de la carte.
Autrichiens : bord nord de la carte.

Conditions de victoire

● **Victoire automatique** (applicable instantanément)

Le joueur autrichien gagne une victoire automatique s'il sort deux colonnes (dont au moins la moitié des pions ne sont ni désorganisés, ni en déroute, ni éliminés) par la route de Vérone (hex. 1722).

Le joueur français a une victoire automatique si au moins trois formations autrichiennes sont détruites (tous les pions sont désorganisés, déroutés ou éliminés).

● **Victoire en fin de partie**

A la fin de la partie, des points de victoire sont obtenus pour :

– la destructions d'unités : un point par pion dérouté (en l'état à la fin de la partie), deux points par pion éliminé ;

– et, pour l'Autrichien uniquement, le contrôle d'objectifs géographiques (si occupé par un pion ou le dernier à y être passé) : hex. 1722 (5 points), Zoanne (5 points), Affi (3 points), Rivoli (3 points), Chapelle San Marco (2409 - 2 points).

Le vainqueur est celui qui a le plus de points de victoire. En cas d'égalité, l'Autrichien gagne.

Scénario « placement libre »

Ce scénario présente une variante au scénario historique. Que se serait-il passé si, dans le même contexte, les deux généraux en chef avait pris des dispositions de départ différentes ?

Seul le déploiement initial et la règle spéciale concernant la colonne Lusignan changent par rapport au scénario historique.

Déploiement libre

● **Français** :

Le joueur français place le pion Bonaparte, les pions des formations Joubert, Réserve ainsi que le pion Leclerc de la formation Masséna n'importe où sur la carte à l'intérieur du quadrilatère formé par les hex. 1122 à 1112 ; 1112 à 2008 ; 2008 à 2209 ; 2209 à 2215 puis rive de l'Adige jusqu'au bord sud de la carte.

MA disponibles au début du jeu : Joubert et Réserve.

● **Autrichiens**

Le joueur autrichien place le pions Alvinczy et les pions des formations Ocskay, Köblös et Liptay n'importe où sur la carte au nord de la ligne d'hex. 0104 à 1009 ; 1009 à 1904 ; 1904 à 2608 ; 2609 à 3503.

MA disponibles au début du jeu : Ocskay, Köblös et Liptay.

La colonne Lusignan : dans ce scénario, la formation Lusignan, une fois arrivée en renfort, n'est soumise à aucune contrainte.

Scénario « arrivée optionnelle des renforts »

Ce scénario présente une variante au scénario historique. Que se serait-il passé si, dans le même contexte, les deux généraux en chef avait pris des options différentes quant à l'arrivée des troupes de renforts ou si ceux-ci avait été retardés ?

Seules l'arrivée des renforts et la règle spéciale concernant la colonne Lusignan changent par rapport au scénario historique.

Renforts

Avec pour base l'arrivée historique des renforts, la règle suivante est appliquée en plus des règles normales de renfort : les joueurs, français ou autrichien, peuvent choisir entre faire rentrer ses renforts par l'hex. et à l'heure historique, soit de changer l'hex. d'entrée avec un risque de retard, selon les contraintes suivantes.

Français : la formation Masséna peut rentrer par n'importe lequel des hex. du bord sud de la carte, la formation Rey par n'importe lesquels des hex. des bords sud ou ouest de la carte. Pour changer d'hex. d'entrée, le joueur annonce son intention à son adversaire lors de la phase de ralliement du tour pendant lequel ces renforts arrivent historiquement et il jette un 1d10 :

– si le résultat est 0 ou 1, un MA de la formation est placé dans le bol et lorsque celui-ci est tiré, les renforts rentrent immédiatement sur la carte par l'hex. choisi par le joueur français.

– si le résultat est compris entre 2 et 6, le MA n'est placé dans le bol qu'au tour suivant et les renforts rentreront sur la carte par l'hex. choisi par le joueur français avec un tour de retard.

– si le résultat est 7 ou 8, le MA n'est placé dans le bol que **deux** tours après et les renforts rentreront sur la carte par l'hex. choisi par le joueur français avec deux tours de retard.

– si le résultat est 9, un MA de la formation est placé dans le bol et lorsque celui-ci est tiré, les renforts rentrent immédiatement sur la carte par un hex. choisi par le joueur autrichien...

Renfort supplémentaires : dans ce scénario, le joueur français dispose de renforts supplémentaires. Il s'agit de la réserve de la division Masséna, laissée historiquement à Bussolengo (au sud de Rivoli) pendant la bataille et d'une demi-brigade de la division Rey, arrivée historiquement en retard sur le champ de bataille.

Concrétement, il s'agit des trois pions Motte (18e demi-brigade légère, 25e demi-brigade de bataille et 5e dragons, de la formation Masséna) et du pion 11e demi-brigade légère (Baraguey d'Hilliers, de la formation Rey).

Ces pions entrent sur la carte par l'hex. 1722 (trois pions Motte) et 0321 (pions 11e légère, Baraguey d'Hilliers) au tour 15 h 15 et sont soumis à la règle précédente si le joueur français souhaite changer leur hex. d'arrivée.

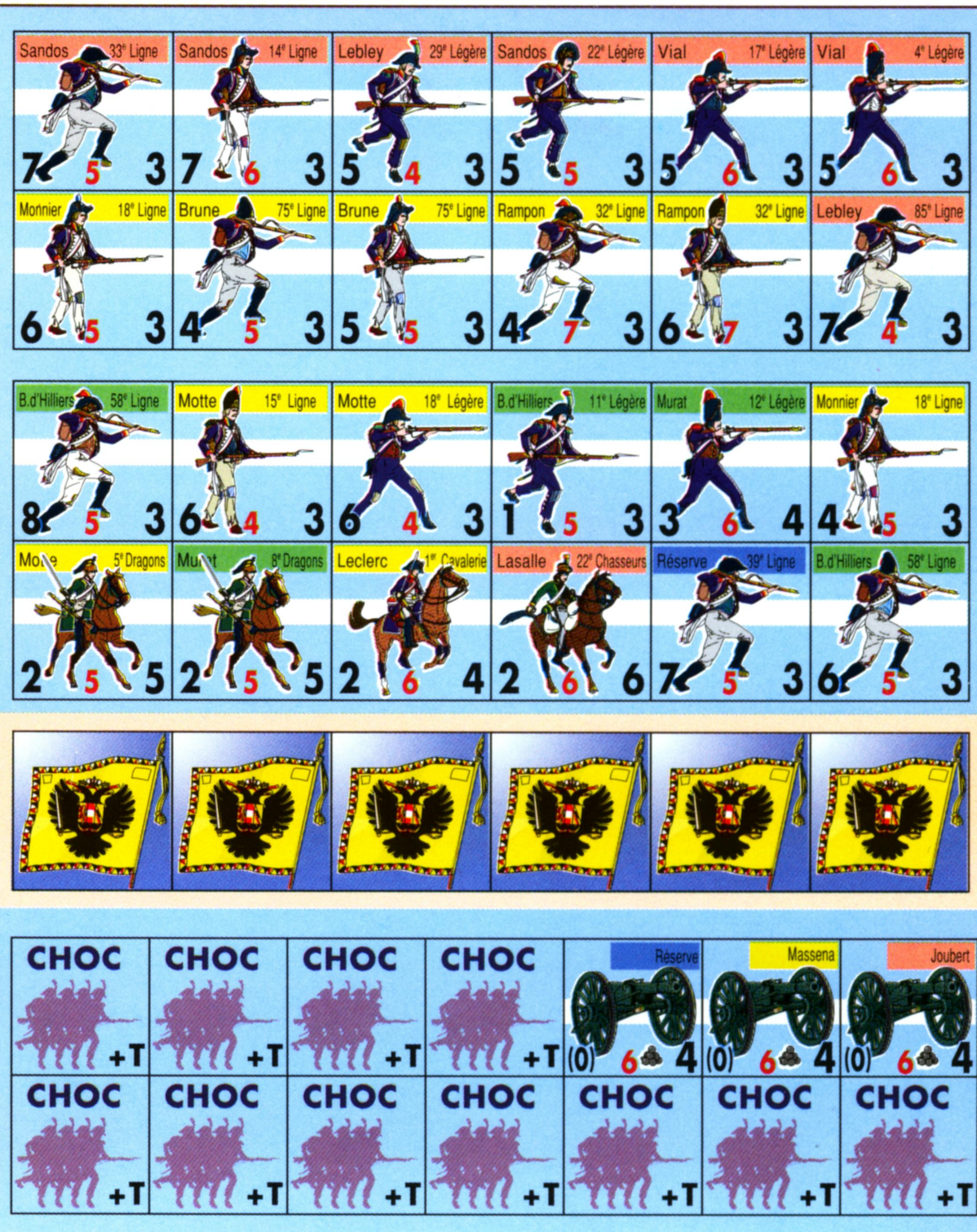
Autrichiens : les renforts autrichiens entrent obligatoirement par un hex. de route ou de chemin du bord nord de la carte. Pour changer d'hex. d'entrée, le joueur annonce son intention à son adversaire lors de la phase de ralliement du tour pendant lequel ces renforts arrivent historiquement. Il jette alors 1d10 : les effets sont les mêmes que pour le joueur français (inversé pour 9 au dé).

La colonne Lusignan : dans ce scénario, la formation Lusignan, une fois arrivée en renfort n'est soumise, contrairement au scénario historique, à aucune contrainte. ❐

Test du jeu réalisé par toute l'équipe du Wargame Club : Fabrice Aufort, Pascal Da Silva, Didier Dechoux, Luc Olivier, Hervé Senut, Eric Sublet, Eric Teng et Neil Waters.

Remerciements à Richard H. Berg pour la totale confiance qu'il nous a accordé, à Jean-Christophe Raguet pour ses conseils historiques éclairés et à Pascal Da Silva pour son aide inestimable dans la préparation initiale du jeu.

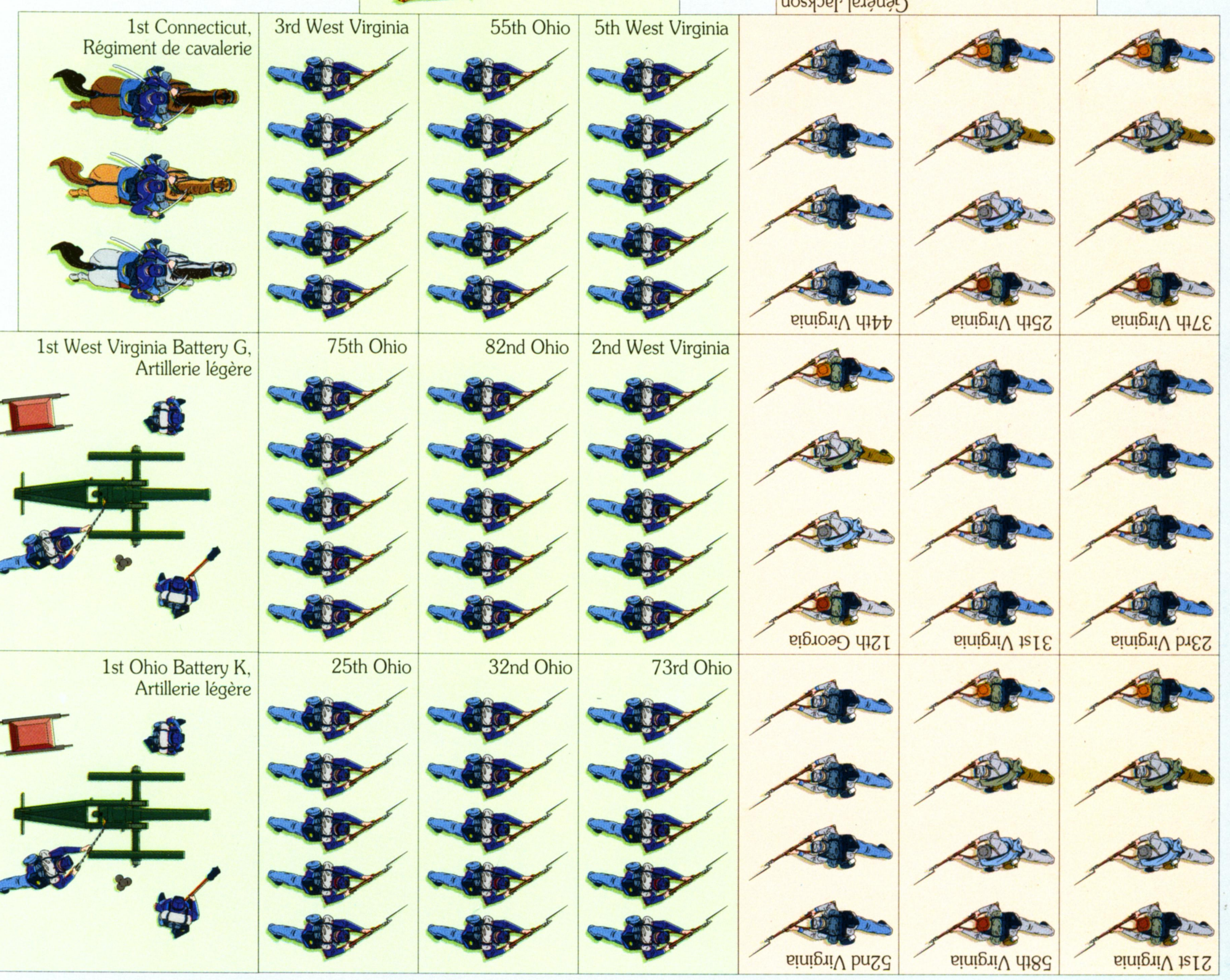
PIONS DOUBLE FACE



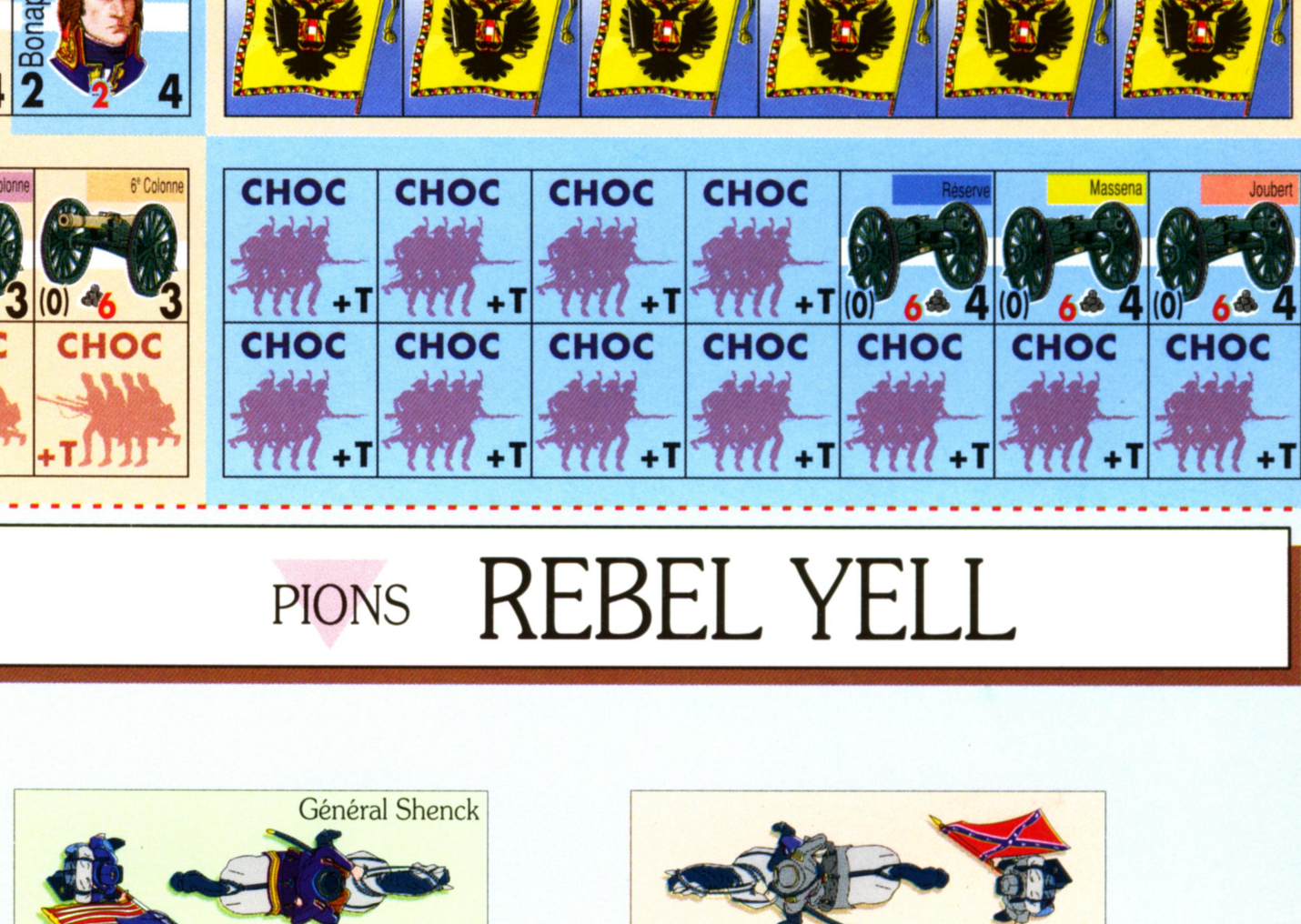
PIONS RIVOLI 1797

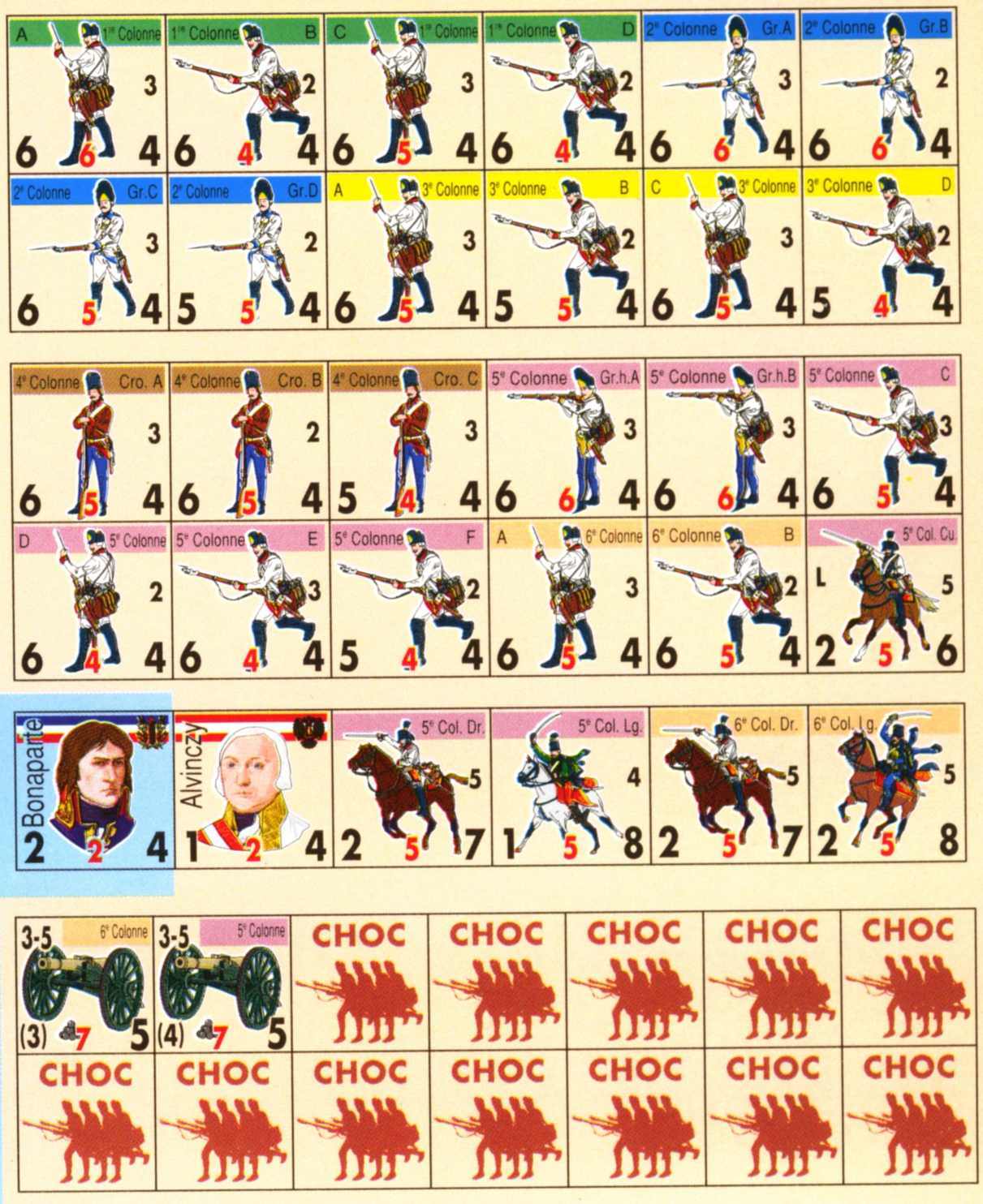
ARMEE BURGONDE

PIONS SIMPLE FACE



PIONS REBEL YELL

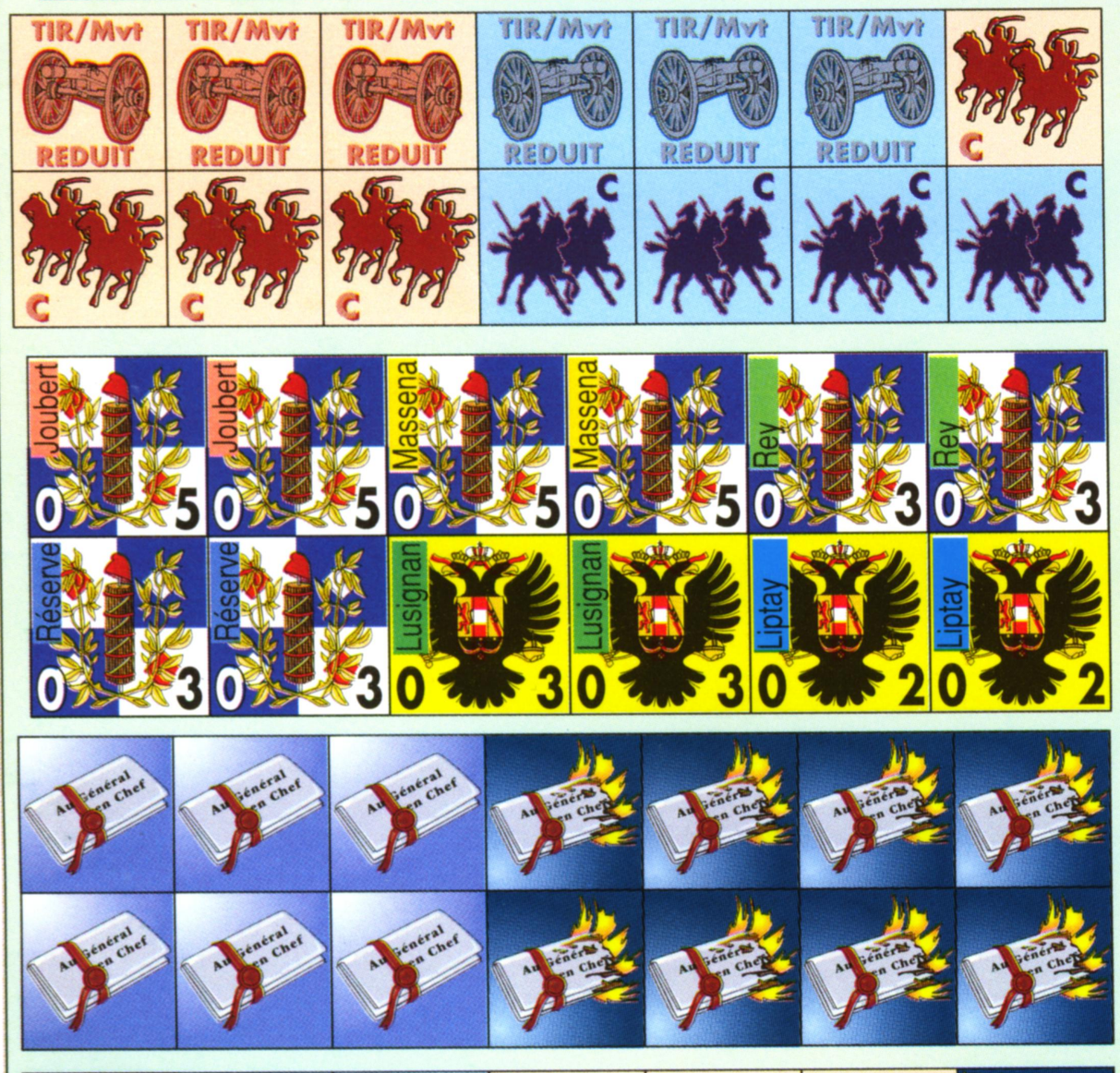


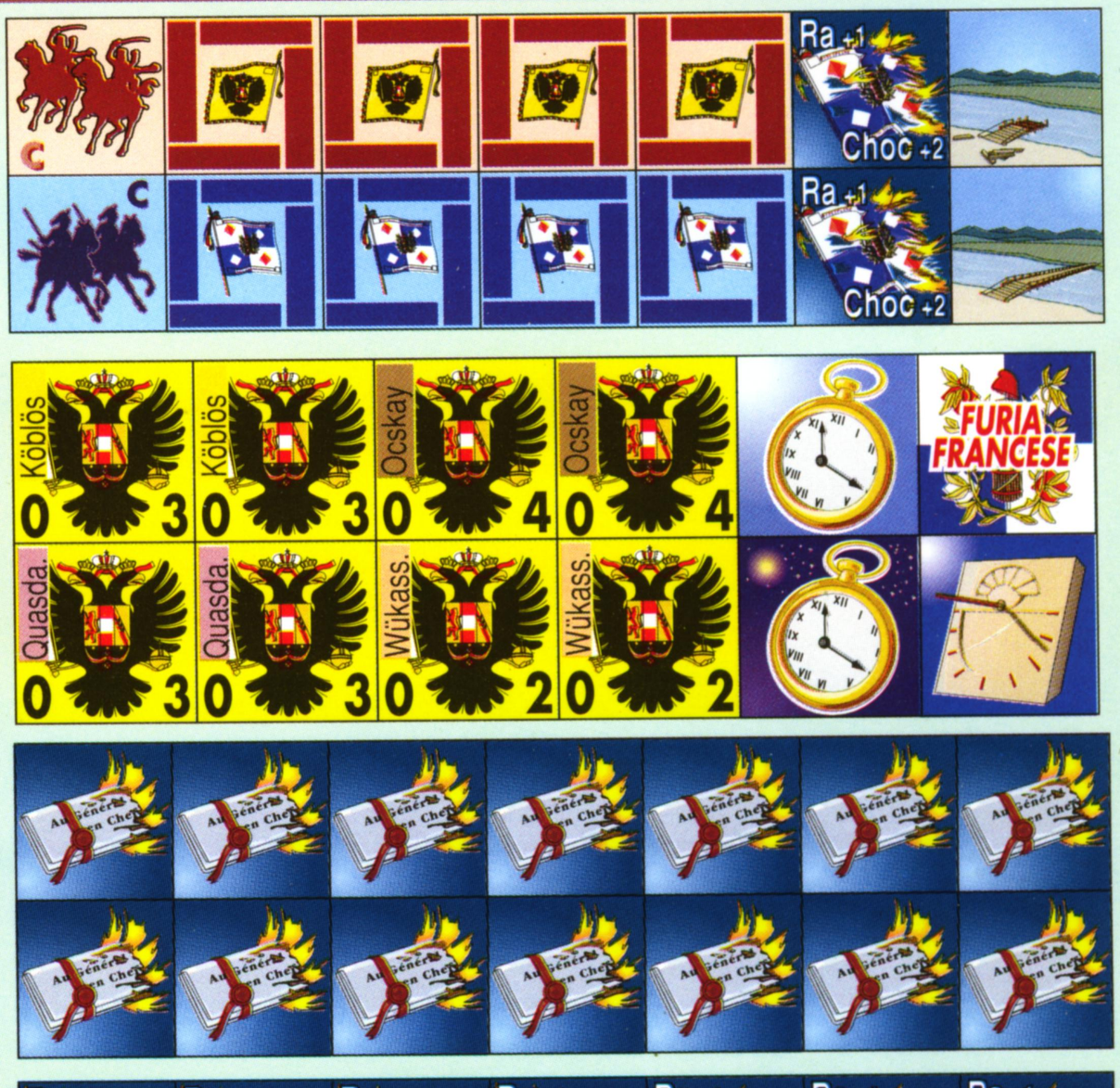


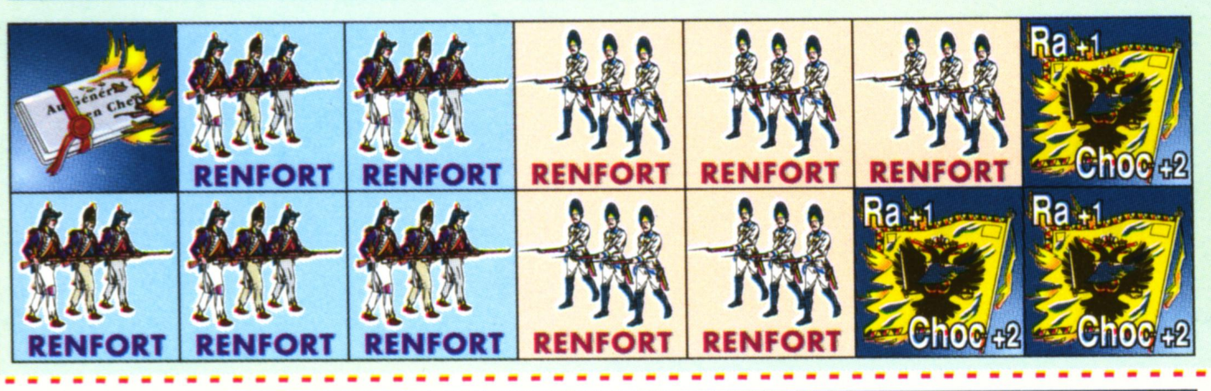
PIONS DOUBLE FACE

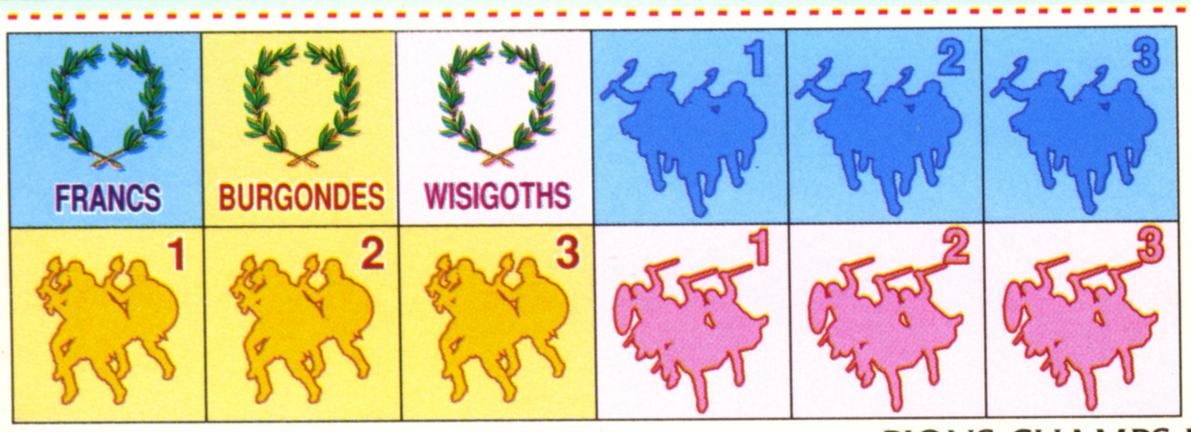
PIONS ET MARQUEURS

RIVOLI 1797





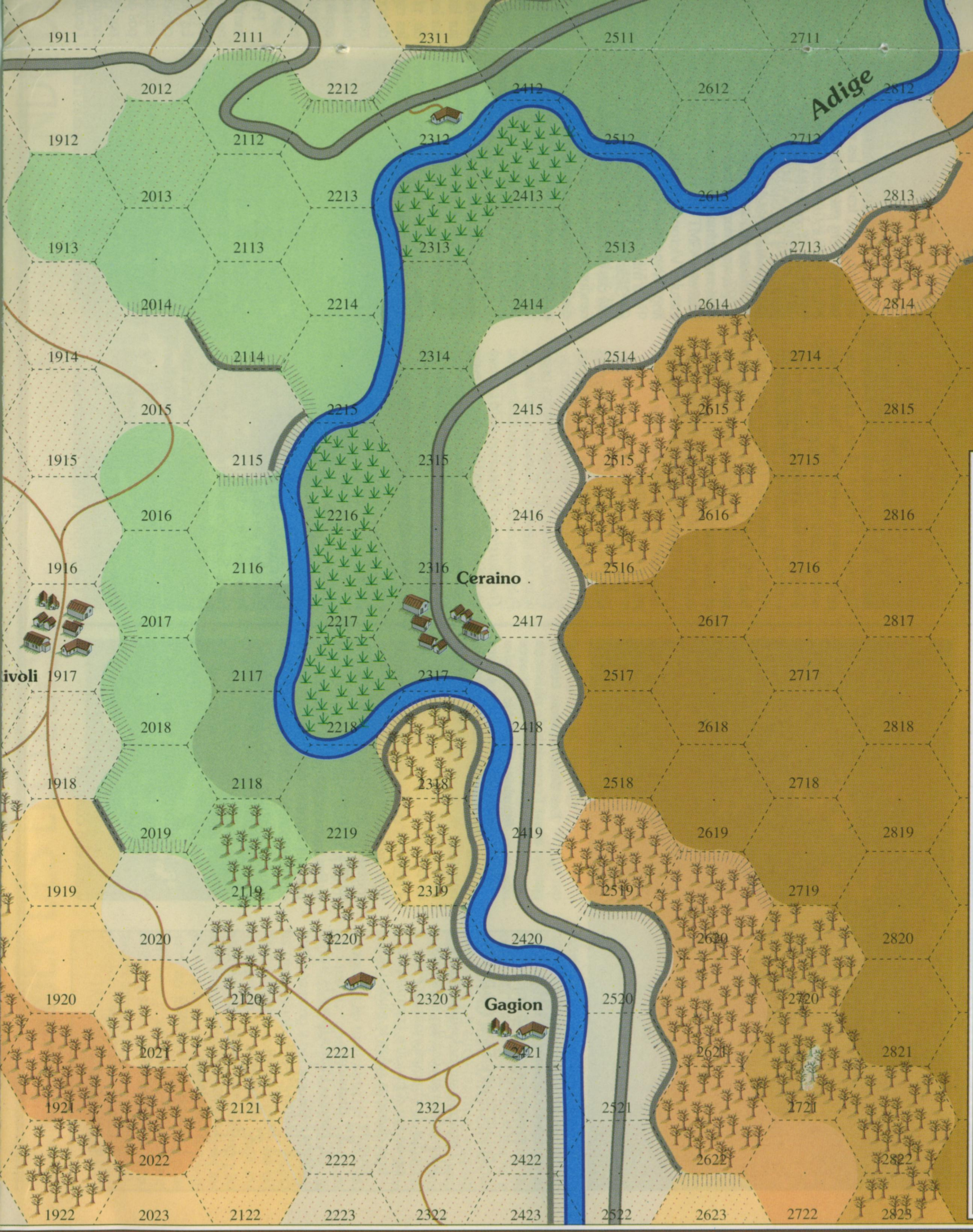




PIONS CHAMPS DE BATAILLE - REGIS FRANCORUM

PIONS SIMPLE FACE

© VaeVictis-Histoire & Collections 1997. Infographie Christophe Camilotte.



RÉSOLUTION DES CHOCS ET CHARGES

Résultat du JDM	Défenseur	Attaquant
10 et plus	1 + D	Choc de rupture Poursuite
5 à 9	1 + TDC	
0 à 4		D + TDC/1
Inférieur à 0	Contre choc (8.37)	D + TDC/1

1 : retraite d'un hex. **D** : mise en désordre **TDC** : test de cohésion. Si échec D
TDC/1 : test de cohésion, si échec retraite d'un hex.

Modificateurs au jet de dé de choc ou de charge
- rapport de force (voir table des rapports de force)
- différentiel de cohésion entre les unités de plus grande valeur de cohésion
- terrain du défenseur (voir table des effets du terrain)
- défenseur en déroute : **+ 2**
- défenseur attaqué depuis un de ses hex. d'arrière : **+ 2**
- défenseur attaqué depuis un hex. de front ou d'arrière et ayant au moins un autre hex. de front ou d'arrière dans l'hex. de front d'une unité ennemie : **+ 3** (non cumulable avec le + 2 d'attaque d'arrière)
- charge de cavalerie lourde : **+ 3**
- charge de cavalerie légère : **+ 1**
- charge de cavalerie contre un carré : **– 2**

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

TERRAIN	GENERAL	INFANTERIE	CAVALERIE	ARTILLERIE	TIR [a]	CHOC [a]
Terrain clair	1	1	1	2	PE	+ 1
Bois	2	2	3D	3	– 1/+ 1[f]	– 1/– 2[e]
Marais	2	2	3	NA	PE	– 1
Village [b]	2	2	3	3	– 1	– 1
Route [c]	1/2	1	1	1	UAT	UAT
Chemin [c]	1	1	1	2	UAT	UAT
+ 1 niveau	0	0	+ 1	+ 1	– 1	– 1
+ pente	+ 1	+ 1	+ 2D	NA	– 1[g]	– 2
+ pente raide	+ 3	+ 2D	NA	NA	– 1[g]	NA
– 1 niveau	0	0	0	0	PE	+ 1
+ pente	0	+ 1	0	+ 1	PE[g]	– 1
+ pente raide	+ 2	+ 1D	NA	NA	– 1[g]	– 1
Crête	0	0	0	0	Bloqué	PE[h]
Rivière/étang	NA (sauf pont)				PE	NA
Ruisseau	0	+ 1	+ 1	+ 1	PE	– 1
Pont	0	0	0	0	PE	– 3
Quitter une ZdC	0	+ 1	+ 1	+ 1	PE	PE

UAT : utiliser l'autre terrain de l'hex. **PE** : pas d'effet **NA** : non autorisé, sauf via route, chemin ou pont
D : mise en désordre automatique
[a] : s'applique quand le défenseur est situé dans ce type de terrain, ou est chargé ou cible d'un tir dans ce type de terrain
[b] : les unités dans ces hex. ont six hex. de front
[c] : routes et chemins annulent le coût supplémentaire lié au franchissement d'un ruisseau, les route celui lié à un changement de niveau
[d] : les unités en désordre dépensent + 1 PM pour rentrer en ZdC ennemie
[e] : le – 2 s'applique si l'unité en défense dans les bois fait face à une attaque de cavalerie
[f] : le + 1 s'applique à l'artillerie tirant sur une cible située dans un hex de bois
[g] : l'artillerie ne peut pas tirer sur une unité adjacente à travers un hex. de pente ou de pente raide
[h] : les crêtes bloquant la LdV, les charges de cavalerie ne sont pas possibles au travers d'une crête
Note : tous ces effets sont appliqués strictement. Par exemple, si une unité est attaquée par deux unités ennemies dont une située à un niveau de terrain – 1 et l'autre au même niveau qu'elle, le – 1 de la table ne sera pas appliqué

© *VaeVictis* - Histoire & Collections 1997. Infographie Didier Bourgeois.

St.Martino
Gamberon
Platano
Lubiara
Tesari
Dolce
Canale

N

Niveau 0
Niveau 1
Niveau 2
Niveau 3
Niveau 4
Niveau 5
Niveau 6

RESOLUTION DES TIRS

Résultat du JDM	Effet sur la cible
15 et +	R
13 à 14	D
9 à 12	TDC

TDC : test de cohésion, si échec D
D : mise en désordre
R : mise en déroute

Modificateurs au jet de dé de tir
- terrain : voir table des effets du terrain
- tir à bout portant contre infanterie ou cavalerie : **+ 1**
- tir à portée efficace : **0**
- tir à portée maximale : **– 2** pour chaque hex. au-delà de la portée efficace
- artillerie sur cible groupée : **+ 1**
- cible en carré : **+ 1**
- tir d'artilleries empilées : **+ 2**
- tir d'une artillerie empilée avec un carré : **+ 1**

TABLE DES RAPPORTS DE FORCE

Rapport de force	Modificateur au jet de dé de choc ou charge
4/1 et plus	+4
3/1	+3
2/1	+2
1,5/1	+1
1/1	0
1/1,5	-1
1/2	-2
1/3	-3
1/4 et moins	-4

RÉSOLUTION DES CHOCS ET CHARGES

Résultat du JDM	Défenseur	Attaquant

Chemin
Village
Forêt
Pente
Pente raide
Vignes
Ruisseau
Rivière
Marais
Ferme
Route

Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DE LA BATAILLE DE RIVOLI 1797

JOURS DE GLOIRE

Rubiana
Gaon
Caiar
Caprino
Pesina
Boi
Boschi
Ceredetto
Tasso

4h00 NUIT	Initiative au français 1 MA par formation
5h15 NUIT	1 MA par formation
6h30 NUIT	
7h45	**Quasdanovich** MA+troupes **Lusignan** MA+troupes
9h00	**Massena** MA + art. + Rampon 32e **Wukassovich** MA+troupes
10h15	Monnier 18e Brune 75e
11h30	
12h45	
14h00	**Rey** MA + Barraguey d'Hiller
15h15	
16h30	**Murat** (option)
17h45	
19h00 NUIT	

Gazuoli

Alliare

Affi

Zoanne

0 300 600 900 m